•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

COMPUTER GAMING WORLD

EDICION ESPAÑOLA

CONCURSO: 15 JUEGOS THRONE OF BHAAL + 15 LIBROS LA PUERTA DE BALDUR

www.gamespot-es.com

Nº 70• Septiembre • 2001
695 ptas. / 4,16 euros

Nuevo diseño y nuevas secciones

Tres guías imprescindibles:

- Emperor Battle for Dune
- Runaway
- Max Payne

Exclusiva Commandos 2

- Guía completa de tres misiones

Myst III Exile

Descubre un nuevo mundo

Alien vs Predator 2

¡Aterrador!

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

CONCURSO MAX PAYNE, Buscamos al Más Max

Regalamos un superordenador Pentium a 1 GHz diseñado para jugar

américa ibérica

8 424094 401017 00070

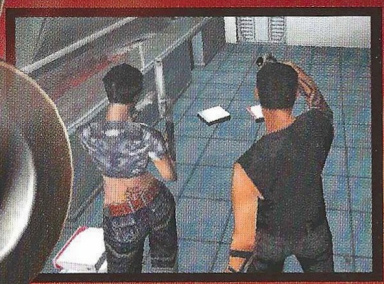
CEUTA, MELILLA Y CANARIAS: 720 ptas. / 4,31 euros

Basado en el film de culto de Quentin TARANTINO (Reservoir Dogs, Pulp Fiction) y el realizador Robert RODRIGUEZ (Desperado)

FROM DUSK TILL DAWN

ABIERTO HASTA EL AMANECER

Descubre el juego que sorprende a los fans de la acción



Disponible PC en Septiembre 2001

Solo puedes estar seguro de una cosa, el Sol mañana no saldrá para todos.

Acción sofisticada con dificultad evolutiva, efectos especiales como el Motion Slow&Motion Stop, posibilidad de elegir entre vista en tercera persona o en primera, sombras en Real Time 3D, posibilidad de disfrutar del juego en 16/9. 19 armas a tu disposición desde la Beretta con mira láser hasta agua bendita. Un guión siniestro y escalofriante escrito por Hubert Chardot, creador de la serie Alone In The Dark.

http://dusktilldawn.cryogame.com

DISTRIBUIDO POR: Cryo Espagne. C/ Arboleda, 14. 28031 Madrid. Tel.: 91 301 34 50 Fax: 91 331 40 53

Dpi Comunicación.

© Cryo 2001. Developed by Gamesquad - Published by Cryo © Miramax Film Corp. 1995. "From Dusk Till Dawn" and all of the "From Dusk Till Dawn" characters are the exclusive property of Miramax Film Corp., under license from Dimension Films, a division of Miramax Film Corp. All rights reserved.

Director:
José María Martín
Redactores y colaboradores:
David de la Escalera, Gabriel Pérez-Ayala, Alfredo Biurrun, Lores Serrano, Mariano Tortosa, Mónica Revilla, Javier Sevilla, Mario Gómez, Oscar Charneco, Hugo W. Serrano, Esperanza Navas
Diseño: Ignacio Docampo / Fernando de Miguel
Producción: Juan Francisco Larramendi

Directora de Publicaciones Informáticas:
Carmen Cristóbal

Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 26 80

Publicidad

Presidente: Julio Grande y Andrés
Director General: Carlos Rivas
Jefe Publicidad Madrid: José Manuel Hernández
Jefe Publicidad Cataluña: José Luis Ceferino
Coordinadora: Pilar Torregrosa
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50 Fax: 91 327 27 92
Tf. Cataluña: 93 241 44 67 Fax: 93 241 32 69

Edita

américa ibérica

Presidente fundador:
Gustavo González Lewis
Presidente:
Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General:
Carlos González Galán
Director Editorial:
Vicente Robles
Directora de Administración:
Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción:
Pedro de Lucas
Director de Distribución:
Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing:
Manuel Fernández Palencia

Venta de números atrasados y suscripciones
Editorial América Ibérica S.A.
C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 304 13 45. Fax 91 327 24 02

Filmación e integración: FOTPREIM
Impresión: AVENIDA GRAFICA

Distribución

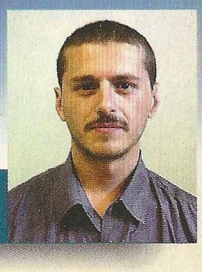
España: Dispaña, S.L. S en C.
Avda. General Perón , 27. 28020 Madrid
Teléfono.: 91 417 95 30

Depósito legal: M. 38.456 / 1995
ISSN 1135-9323
Printed in Spain

Computer Gaming World no es una publicación de IDG
La edición española de COMPUTER GAMING WORLD se publica por licencia de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Nueva York, Nueva York. Los artículos que aparecen en COMPUTER GAMING WORLD que fueron publicados originalmente en la edición estadounidense de COMPUTER GAMING WORLD son propiedad intelectual de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Copyright ©2000 Ziff-Davis Publishing Holdings Inc. Reservados todos los derechos. Computer Gaming World es una marca de Ziff-Davis Publishing Holdings Inc.

ZIFF DAVIS MEDIA AUTHORIZED PUBLISHER

"Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización."
Computer Gaming World no comparte necesariamente las opiniones personales de los autores publicadas en la revista.



Bienvenido a CGW 2.0

Como te anunciaba el mes pasado, tienes en tus manos la nueva edición española de Computer Gaming World con un aspecto algo diferente, nuevas secciones y muchas más cosas que irás descubriendo en las próximas páginas y en el CD-ROM, donde encontrarás contenidos redaccionales adicionales en formato electrónico. Esperamos que te guste el resultado de nuestro esfuerzo y, por supuesto, estamos abiertos a todo tipo de sugerencias y críticas para seguir mejorando. Está claro que aún hay muchos ajustes que hacer.

Manteniendo el contenido de siempre, hemos querido abrir nuestras páginas a nuevas ideas y secciones que pretenden dos cosas: por un lado, ofrecerte más información útil como consejos y trucos y, por otro, darte una visión más completa y global de esta industria que tantas horas de diversión y entretenimiento nos proporciona.

A los cambios que comenzaron el mes pasado se suma ahora una sección que, a modo de suplemento interior de CGW, te traerá cada mes una información exhaustiva de todo aquello que creemos que más te puede apetecer saber acerca de tus juegos favoritos. El Rincón del Jugador, como hemos querido bautizar a este cuadernillo, te ofrece una serie de secciones que, estamos seguros, encontrarás muy atractivas: Top Secret, con trucos y consejos para los títulos más jugados y esperados (este mes te contamos en exclusiva una de las posibles soluciones a tres misiones de Commandos 2), Internet, donde encontrarás información nueva e histórica acerca del juego *online* y todo lo que se mueve en la Red, Series Económicas, con un resumen de los títulos que puedes adquirir desde ya a un precio más que asequible y cuyos análisis, guías y trucos puedes encontrar en el CD-ROM y, por último, Los Guiones, una sección en la que queremos dar especial importancia a las historias en que te envuelven algunos juegos.

Además de todo esto encontrarás pequeños cambios de forma en todas las páginas, pero la cosa aún no ha terminado y seguimos trabajando para ofrecerte más contenidos de calidad que se irán incorporando en los próximos meses.

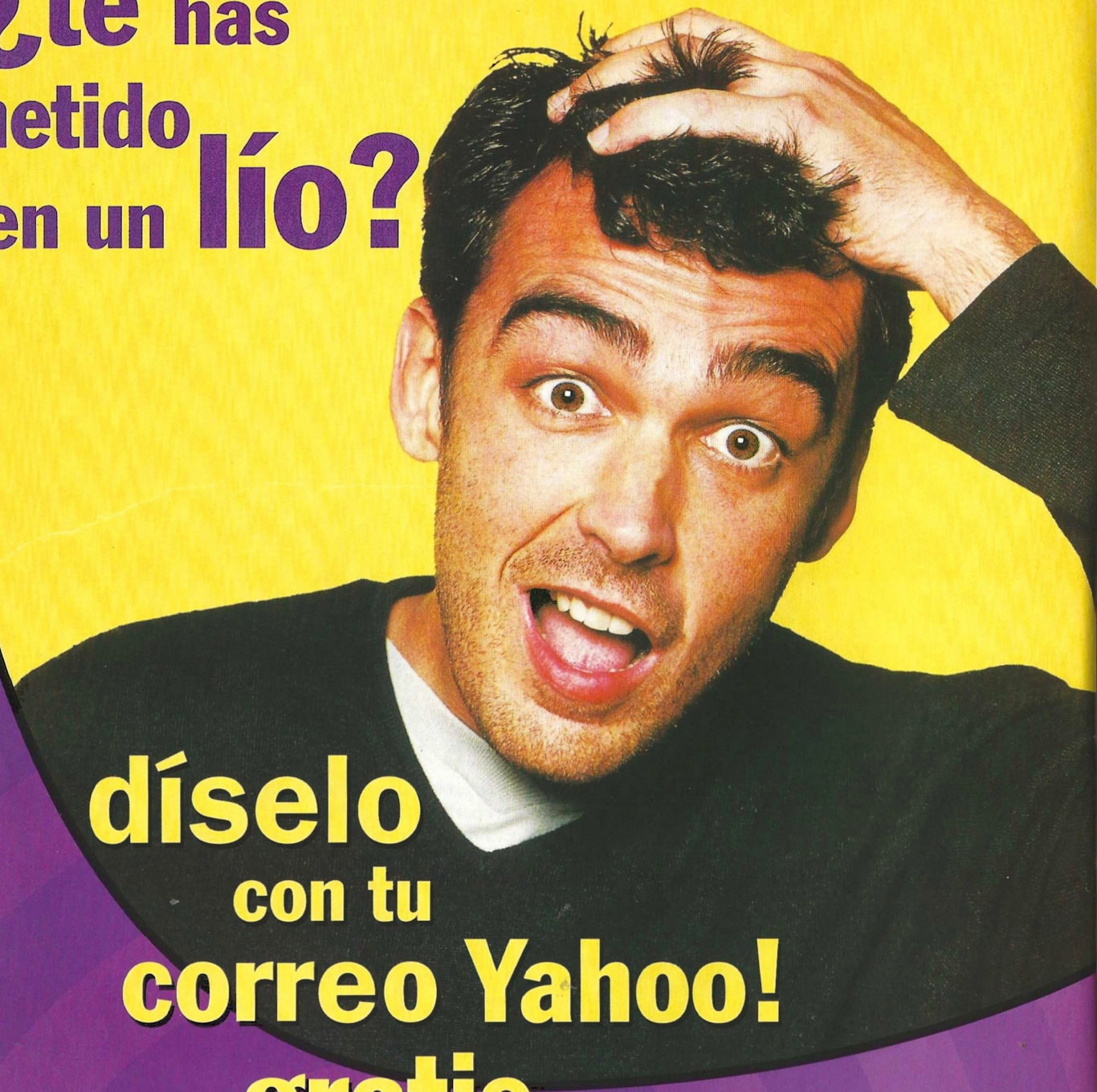
Para afinar todas estas novedades necesitamos tu ayuda. Cartas como las de José Bárzana, Ángel Carpintero y David García Eirin, con sus críticas y sugerencias, nos son enormemente útiles para seguir mejorando y descubrir, desde tu perspectiva, qué estamos haciendo bien o mal. Al fin y al cabo, hacemos CGW para ti y de nada sirve que a nosotros nos satisfaga el resultado si a ti no te convence.

Finalmente, seguimos recibiendo cartas pidiendo que volvamos a regalar un juego con la revista, así que quiero contestarlas todas con una sencilla respuesta: comparto al 100% la decisión de retirar el juego de CGW porque nuestra misión es mirar hacia el futuro y vivir en el presente, no anclados en el pasado. Las series económicas te ofrecen la oportunidad de adquirir todos esos títulos que, en su día, se te pasaron. Además, un juego completo impediría, por cuestiones de espacio, la inclusión de otro tipo de contenidos en el CD-ROM, contenidos de mayor actualidad que títulos descatalogados. Aunque nunca se puede decir "de este agua no beberé", no tenemos intención de regalar juegos completos.

Jose María Martín

Página Web: www.computergaming-es.com
Correo electrónico: josemaria.martin@eai.es

¿te has metido en un lío?



díselo con tu correo Yahoo! gratis

YAHOO! ESPAÑA

www.yahoo.es

COMPUTER GAMING WORLD

Sumario

secciones ..... pag.

NOTICIAS 6
INTERFAZ 10
HARDWARE 12
CONCURSO THRONE OF BHAAL 36
CONCURSO MAX PAYNE 44
VOTO TOP 50 72
CONTENIDO DEL CD 73
TOP 25 74

SEPTIEMBRE 2001

ZONA ALFA 15
Return to Castle Wolfenstein

ZONA BETA 18
Morbus Gravis / Aliens vs. Predator 2 / Conquest: Frontier Wars
Red Faction / Evil Twin / Megarace 3 / Project Eden / Kohan

REVIEWS 30

AVENTURA /ROL 31
Myst III Exile 32
Baldur's Gate II: throne of Bhaal 35
Casanova 38
Ultima Online Third Dawn 39

ACCIÓN 40
Max Payne 41
Abierto hasta el amanecer 46

ESTRATEGIA 47
MechCommander 2 48
Happy Hour 49
Economic War 50

SIMULACION 51
Fly! II 52
X-Plane 53

INFANTIL 54
Perro y Lobo 55
Dinosaur'us 55
Extreme Ghostbusters 56
Ralph, maldito felino 56

EL RINCON DEL JUGADOR 57

TOP SECRET 58
Commandos II: tres misiones al descubierto 58
Black & White: Guía de criaturas 63
Los Sims: hábitos de un Sim eficiente 64
Diablo II Lord of Destruction 66
Icewind Dale 67
Max Payne 67
Torrente, el juego 67

INTERNET 68
Mundos persistentes: el próximo gran negocio 68

SERIE ECONOMICA 70
American McGee's Alice / Messiah... 70

LOS GUIONES 71
Max Payne 71
Baldur's Gate: Throne of Bhaal 71
Myst III Exile 71

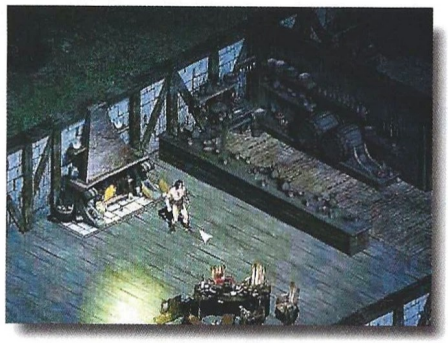
Noticias

Un juego de rol de producción española

Virgin ha anunciado recientemente su acuerdo para distribuir, no sólo en nuestro país si no también a nivel internacional, los próximos desarrollos del estudio sevillano New Horizon Studios. La primera de las obras que verá la luz dentro de dicho acuerdo es un juego de rol que se encuentra en sus fases finales de producción y cuyo título provisional es Deviant. El lanzamiento en nuestro país está previsto para noviembre de este mismo año.

Deviant es un juego que combina rol y aventura con elementos de acción y estrategia en tiempo real, en un entorno 2D con perspectiva isométrica, cuyo motor ha sido íntegramente desarrollado por el propio estudio. En él tendremos que conducir a los héroes protagonistas (un bárbaro, una amazona y una hechicera) a través de numerosos territorios hasta el Templo de la Diosa Negra, con el fin último de destruir la Piedra Negra. Cada uno de estos tres héroes tiene, naturalmente, sus propias características y habilidades.

El bárbaro es el más ducho en el combate cuerpo a cuerpo y goza de gran resistencia y fuerza física, pero a la vez es el más lento y su habilidad con la magia será mínima. La amazona, por su parte, es más ágil y veloz y su especialidad es el ataque a distancia, aunque su mayor percepción la convierte también el personaje idóneo para localizar y desactivar trampas. Por último, la hechicera es, como su propio nombre indica, la especialista en las artes místicas, aunque su dominio de este campo le ha llegado a costa de su físico, el más endeble de los tres. Eso no quita para que su magia le permita atacar tanto a corta como a larga distancia.



Deviant tendrá 35 niveles y, además de la campaña individual, ofrecerá multijugador para ocho personas.

Ubi soft traerá Shadowbane a España

La compañía francesa Ubi Soft se ha hecho con los derechos de Shadowbane, un juego multijugador masivo *online* (MMO) en la línea de Everquest (que la propia Ubi Soft distribuye en Europa, pero no en Estados Unidos). Esto forma parte de una agresiva campaña de Ubi Soft para fortalecer su división de juegos en la Red. Shadowbane tiene lugar en un mundo de fantasía en el que los jugadores pueden construir castillos, reclutar ejércitos y sitiar grandes superficies del territorio virtual.

Los juegos MMO se caracterizan por permitir a cientos de jugadores relacionarse simultáneamente en un mundo virtual persistente, es decir, un mundo que sigue existiendo aunque el jugador se desconecte. Estos juegos exigen una cuota mensual para jugar, ya que requieren un costoso mantenimiento de los servidores y atención continua.

Etherlords estará listo en noviembre

Nival Interactive, autora de Rage of Mages y Evil Islands, confía en tener listo su juego Etherlords para ser distribuido en Europa en Noviembre. Un mes antes se pondrá a disposición del público una versión de demostración.

Etherlords es un juego de estrategia por turnos en el que los héroes controlados por los jugadores pelean mediante hechizos de invocación, encantamientos y ataques directos, muy en la línea del juego de cartas coleccionables "Magic: El encuentro". Habrá más de trescientos hechizos, y los recursos necesarios para lanzarlos se adquirirán en un mapa general estratégico.

Expansión gratuita para Operation Flashpoint

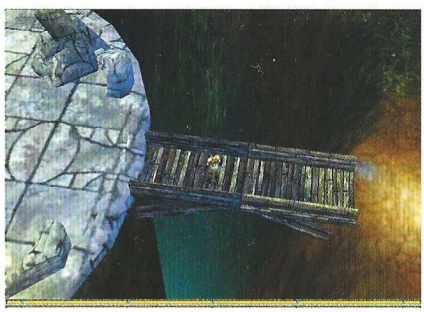
Codemasters prometió que proporcionaría paquetes de expansión gratuitos para Operation Flashpoint y lo están cumpliendo. Ya puede descargarse el primero desde el sitio web del juego en:
www.codemasters.com/flashpoint/front-upgrades.htm

Esta Expansión amplía el contenido de este simulador militar, proporcionando acceso a nuevas misiones en solitario y multijugador, una nueva arma (la escopeta de dos cañones "Kozlice") y vehículos adicionales (el bombardero SU-25 soviético y el vehículo de defensa antiaérea M-163 "Vulkan" americano).

La siguiente expansión del juego está prevista para este mes y añadirá más contenidos al juego, además de permitir la creación de servidores dedicados para mejorar la estabilidad del juego *online*.

Torn, cancelado

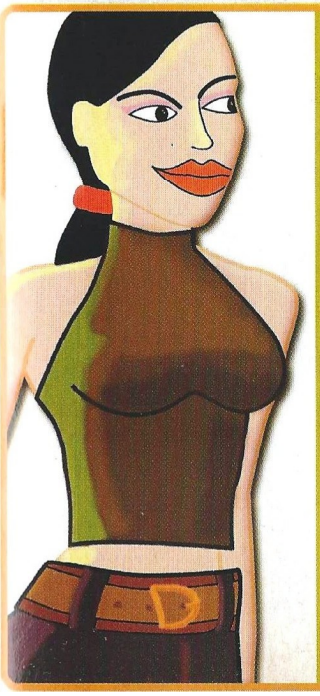
El ambicioso nuevo juego de rol que Black Isle Studios (Fallout, Icewind Dale) estaba preparando para lanzar a finales de año ha sido súbitamente cancelado. La noticia ha cogido por sorpresa a toda la industria, ya que los avances del juego habían sido acogidos con gran entusiasmo por parte de la crítica especializada y el público en general durante el pasado E3. Conjuntamente con la cancelación del proyecto, cinco de los 56 miembros del equipo de Black Isle Studios fueron despedidos. El resto del equipo que trabajaba en Torn ha sido redistribuido para trabajar en otros juegos de rol que desarrolla la compañía.



Ventas millonarias

Tras superar el millón de unidades vendidas en todo el mundo, Lord of Destruction se ha convertido en la expansión que más rápidamente se ha vendido en la historia del PC. Se ha situado cómodamente en los primeros puestos de las listas de ventas de Norteamérica, Asia y Europa y supone el sexto juego de Blizzard en lograr esta proeza.

Dado que Diablo 2 ha vendido hasta ahora 4 millones de unidades, el millón de Lord of Destruction supone que uno de cada cuatro compradores de Diablo 2 han comprado también la expansión. Desde luego, Blizzard sabe muy bien lo que se hace a la hora de lanzar un producto.



¡utiliza tu móvil para ligar! 906 42 56 20

1
¿A qué esperas? Haz una lista con los números de teléfono móvil de 5 personas a las que te gustaría sorprender. Seguro que ellas ya lo han hecho.

2
A continuación llama al 906 42 56 20 y danos tu lista.
Nosotros haremos el resto para que sepas quién está interesado/a por ti.

3
Cada persona de tu lista recibirá un mensaje de aviso anónimo. Si alguna de ellas está utilizando nuestro servicio y nos ha dado tu teléfono, te lo comunicamos directamente a tu móvil.

4
¿y qué haces ahora? ¡Llama a tu buzón para conocer tus nuevas conquistas! ¡Sé original y suerte!

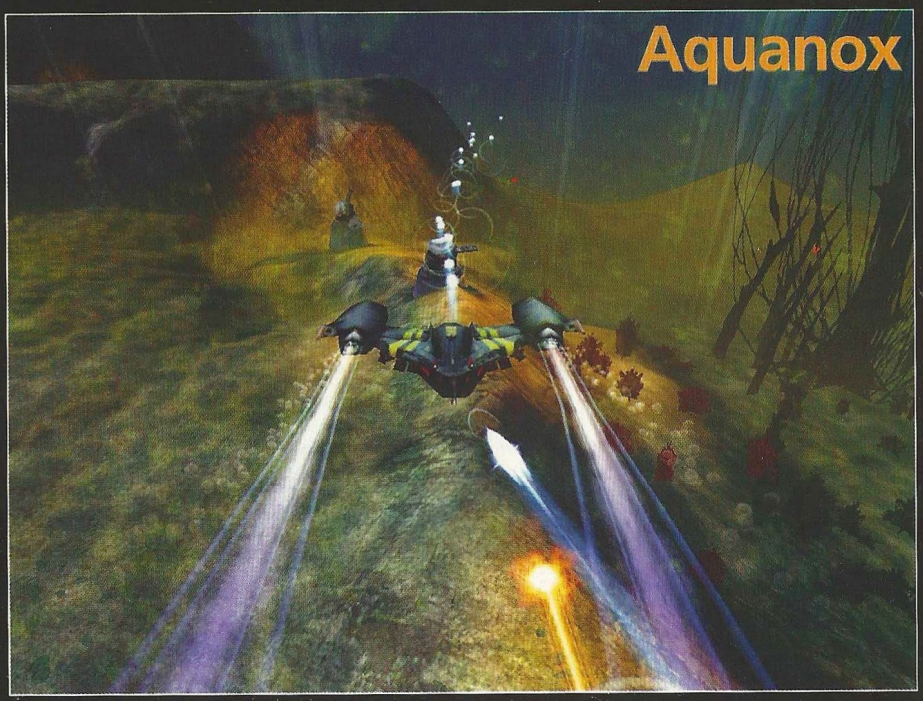
¡¡Regalo!!
sólo por llamar recibirás de regalo un logo para tu móvil exclusivo de nuestro club

sólo para tus ojos

Star Wars Galaxies

Resulta inevitable maravillarse ante la magnitud del proyecto de rol masivo *online* de Verant, cuyos resultados se auguran muy por delante de la generación actual de productos similares (EverQuest, Ultima, Asheron´s Call). Imágenes como la superior logran transmitir una sensación de escala rara vez vista en un juego. Todo en Galaxies mantendrá las proporciones que debería tener, de modo que un jugador se verá insignificante al lado de imponentes vehículos como el transporte de los jawas. Esta especie es famosa por sus trapicheos con material de segunda mano de dudosa procedencia así que, si no tenemos escrúpulos ¿a quién mejor podemos acudir para comprar nuestro propio androide de protocolo a un precio asequible?

Aquanox



Aunque se había anunciado como la secuela del juego de rol y exploración Archimedean Dynasty, lo cierto es que la experiencia que se encontrará el jugador en el mundo submarino en que está ambientado cualquiera de ambos títulos será bastante diferente en esta ocasión. Los desarrolladores han preferido centrar la acción en que, como capitán mercenario de un submarino, podamos poner a prueba nuestras habilidades de combate más que nuestra capacidad para mejorar habilidades. Eso sí, la exploración seguirá formando parte de nuestras actividades, lo que nos dará ocasión de recorrer espectaculares entornos subacuáticos, visitando ciudades sumergidas y descubriendo extrañas formas de vida..

DICHA

ANGUSTIA

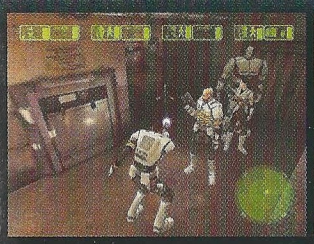
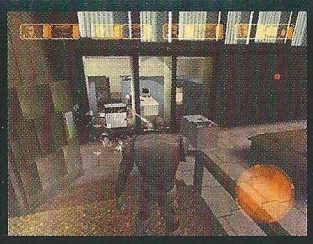
MIEDO

PÁNICO

TERROR

PROJECT EDEN

SUCUMBIRÁS

Project Eden © & TM 2001 Core Design Limited. © & Publicado 2001 por Eidos Interactive Limited. Todos los derechos reservados.

DISTRIBUIDO POR:

PROEIN

www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D. 3°, 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

EIDOS INTERACTIVE

Interfaz

Podéis enviar vuestras cartas a las siguientes direcciones:

Computer Gaming World, Interfaz. América Ibérica. C/ Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid

E-mail: cgw@zdnet-es.com

DUDAS EXISTENCIALES

¿Cuando saldrá Comandos 2 para PC? ¿Sabéis si saldrán para PC La Momia 2 o Matrix? ¿Cuál de estos juegos me recomendáis: Traitor's Gate, Comandos 2 o La Fuga de Monkey Island?

José Antonio Pérez, correo electrónico

Comandos 2 para PC saldrá pronto, muy pronto. Tal vez para cuando leas estas líneas, o poco después como muy tarde. ¡La última vez que nos pasamos por Pyro lo tenían ya casi listo! Hay muy buenas probabilidades de que La Momia 2 llegue a PC (la primera parte sí que lo hizo), pero de Matrix todavía no se sabe nada. En cuanto a los juegos, si sólo puedes permitirte uno de los tres, sería imperdonable que te perdieses Comandos 2. ¡Créenos, ese juego va a ser un bombazo!

FAN DE JURASSIC PARK

Soy un fan acérrimo de Jurassic Park y debo decir que cuando supe que iban a hacer la tercera entrega me puse de mala leche. "¿Otra parte?", pensé. "Dios mío... Si con la segunda no se ciñeron al segundo libro (que es una pasada) ¿cómo van a hacer una tercera sin, tampoco, haber libro?". Aun así fui a ver la película y me llevé una gran sorpresa al descubrir que esta entrega es muchísimo mejor que la segunda parte. Por lo tanto estoy ansioso por ver un videojuego de ella para PC. ¿Pero cuál es mi sorpresa? Que el único juego que parece merecer la pena (Survival) es para PS2 y para PC nos llegan unos juegos para críos.¿Y qué pasa con los demás?¿Tenemos que comprarnos la PS2 para poder disfrutar de Survival? ¿No saldrá para PC?¿O es que saldrá Tresspaser 2? Pues qué bien...

A mí me gustaría que sacaran un juego de Jurassic Park que, además de que te hagan pasar miedo, esté realmente basado en la película. Como en aquel título para máquina recreativa donde ¡oh milagro! controlabas al protagonista de la primera parte, el paleontólogo Alan Grant e, incluso, en aquellos títulos para Nintendo y SuperNintendo que se basaban en la película. Pero parece ser que eso se acabó, que ahora es mejor hacer un título donde lo único que se parece a las películas es el título, escenario y los animales que en el juego salen. El resto nada que ver. Por eso yo me pregunto por qué no sacan un juego más parecido a la película. Por que mira que hay jugo, pero no, se sacan un científico de la manga y a unos terroristas que quieren robar ADN para Dios sabe qué... Y al final nos volveremos a encontrar con otro shooter, con algún que otro puzzle y con dos o tres sustos, eso si es que realmente los hay. Los únicos juegos que hacen algo de justicia a una saga cinematográfica son Alien Versus Predator, Xwing Alliance, Xwing versus Tie Fighter, el Star Wars de NES, Force Commander y por supuesto el maravilloso Jedi Knight. ¿Pero qué hay de Jurassic Park, esa otra gran franquicia? No hay nada, sólo un juego llamado Tresspaser para PC que te deja algo insatisfecho (aunque a mí me gustó) y desearías ver más y que los Tiranosaurios pasan de ti olímpicamente. ¿Donde está el espíritu de hacer un juego donde la historia te enganche, te lo haga pasar fatal pero que a la vez te divierta y que no importa cuántas veces juegues pues siempre querrás más y más? Juegos que, si bien en gráficos son mediocres a más no pedir, enganchaban muchísimo, juegos del talante de Goodie para Spectrum por ejemplo, que era en blanco y negro y cargaba en 15 minutos pero que te divertías con él. Ya no hay ideas realmente convincentes, cada vez hay menos juegos que me llenen como yo quiero.

He decidido no comprar más piratería y comprar todos los juegos que me gustan originales. Los últimos que adquirí originales fueron F18 de Jane's, Fleet Command y 688, aunque para mi desgracia están en inglés, pero son juegos que me llenan. Desde aquí me gustaría proponer el que se hagan juegos menos comerciales, a bajo precio como los de Dinamic o FX Interactive (las cuales yo creo casas con menos piratería que el resto), y que realmente te enganchen, aunque sus gráficos no sean para soltar cohetes.¿Que importan los gráficos si se consigue jugabilidad, entretenimiento y una pequeña adicción? ¡Viva el Tetris, narices!

Por cierto, esa idea de insertar en los CD's las bandas sonoras de los juegos más esperados es una gran idea. Estoy escuchando la de Runaway y es preciosa.

José Fernando Ceballos Castillo, correo electrónico

EL JUEGO PERDIDO

Tengo una demo de un juego que se llama Recoil, de Virgin Interactive, el cual me ha parecido de lo más interesante, pero no encuentro la versión completa en ninguna parte, incluso envié un correo a Virgin España, pero me dicen que tampoco lo tienen, ¿dónde podré conseguirlo?

Jesús Martín, correo electrónico

Si en Virgin han dicho que no lo tienen, difícil va a ser que lo consigas en ninguna parte, Jesús. Piensa que el espacio disponible para juegos en las tiendas es limitado, de ahí que muchos juegos antiguos sean imposibles de encontrar en la actualidad.

CALIFICACIONES POR EDADES

Quería comentaros dos cosas; la primera es una simple pregunta, ¿qué hay que estudiar o hacer para entrar a trabajar en una revista de este tipo? Y la segunda cosa, ¿por qué ADESE se empeña tanto en poner la calificación por edades, si lo único que consiguen es aumentar la piratería con ello?, ¿no creéis? En mi opinión, una persona va a una tienda, coge un juego y ve que no es para su edad, pregunta si se lo puede comprar y muchas veces se lo niegan (el caso de algún Centro Mail). ¿Qué hace esta persona? O se aguanta, o lo consigue con la piratería, que ahí lo único que te exigen es el billete. Después ve el juego y se da cuenta que hasta su prima pequeña lo puede jugar.

Yo tengo quince años y me he comprado Blade y Runaway, que según dicen no son para mi edad. Con Blade quizá tengan algo de razón (aunque sigo creyendo que pueden jugarlo niños de trece años), pero Runaway no tiene justificación y hay muchos otros ejemplos que se pueden comprobar. Ahí está el caso de Emperor (que pone para dieciséis años y tampoco es para tanto). No creo que por jugar a Blade, Runaway Emperor y muchos otros títulos me vaya a dar por rebanar el pescuezo a alguien.

Estooo, una última pregunta: ¿a Carlos Robles le gusta algún juego? (simple curiosidad)

***Raúl Calderon** (Barcelona)*

Para entrar a trabajar en una revista de videojuegos, lo único que hay que hacer es mandar unos cuantos ejemplos de redacción. Si has leído muchas revistas de videojuegos en tu vida, seguramente sabrás cómo redactar un buen análisis. Si, además, eres periodista, mejor que mejor. Lo demás es cuestión de suerte y oportunidad.

Con respecto a las calificaciones de la ADESE, no se trata de que vayas a rebanarle el pescuezo a nadie, sino de que esos juegos podrían herir la sensibilidad de algún chaval de tu edad. Quizá tú estés acostumbrado porque ya has jugado mucho, pero hay chicos de quince años que podrían quedar traumatizados de por vida si ven a sus unidades de infantería cayendo abatidas por las torretas lanzallamas de los Harkonnen. Luego tendrían pesadillas, no dormirían bien y no rendirían en el colegio… Es broma.

Como en el cine, hay determinados contenidos más allá de la evidente violencia que pueden ser considerados como no aptos para determinadas edades, aunque en realidad, todo depende de cada persona: quizá tú, con tus 15 años, estés perfectamente preparado para entender y aceptar ciertas cosas sin que afecten a tu personalidad o tu valoración de las cosas, pero seguramente otros muchos no lo estén. El mes que viene explicaremos, exactamente, cómo funciona el sistema de calificación de ADESE, puesto que ha suscitado tanto interés entre vosotros, nuestros lectores.

En cuanto a Carlos Robles, jugó a muchos juegos violentos cuando era niño. Ya ves cuál ha sido el trágico resultado :)

¡VIVA LA AVENTURA CLÁSICA!

Me gustaría decir que como fan de las aventuras graficas de corte clásico, en 2D y con el sistema Point&Click, no estoy de acuerdo con la puntuación dada a Runaway. Si ya son pocas las compañías que se arriesgan con este tipo de aventuras, es de agradecer que una lo haga por fin y además a un precio tan asequible. Así pues, aunque aun no la he probado, sólo por la relación genero-precio bastaría para darle mas nota. Con todos mis respetos a vuestras calificaciones.

Nachete (Valencia)

Es verdad que nuestros analistas no incluyen el factor calidad-precio en sus puntuaciones, mucho menos el factor género-precio. Pero date cuenta de que el precio y el género ya vienen indicados como datos objetivos, así que cada lector puede modificar la puntuación según la importancia que él otorgue a dichos datos.

LA CARTA DEL MES

VIOLENCIA Y PIRATERÍA

Soy uno de los afortunados ganadores del concurso Tribes 2 y quiero haceros una pequeña pregunta: en el pack de juegos de aventura vienen tres títulos, pero sólo un manual, el del King's Quest. Del Gabriel Knight 3 y del The Feeble Files nada de nada, supongo que aquí hay un pequeño despiste ¿o está todo en orden? Me extraña que no se haya incluido en el pack un manual de cada juego, eso es todo, y antes de buscarlo por ahí he decidido escribiros para ver qué os parece a vosotros.

Aprovecho para expresar mi opinión acerca de la piratería y de los furibundos ataques que con frecuencia sufrimos los que disfrutamos de nuestro tiempo libre con los juegos de ordenador.

Sobre la piratería, decir que la manera más eficaz de combatirla, hasta que nuestros politicuchos hagan algo de verdad, pasa por concienciar a los consumidores de sus funestas consecuencias y la mejor manera de hacerlo es, en mi opinión, haciendo ver a la gente que si compran juegos piratas están yendo contra sus propios intereses, o dicho de otra forma: comprar juegos repercute en nuestro propio beneficio, porque parte del dinero que pagamos se reinvierte en producir nuevos títulos y si una compañía no vende, se viene abajo y a ver a qué jugamos luego.

Con esto no quiero decir que nos volvamos majaras y nos gastemos ingentes cantidades de dinero en comprar juegos que por otro lado no son nada baratos, pero si un título te interesa de verdad, haz un pequeño esfuerzo y ráscate el bolsillo. Nadie duda que dentro de algún tiempo disfrutaremos de la segunda parte de Half-Life ¿Por qué? Porque la primera se vendió como churros, así de sencillo.

Respecto al segundo tema, es algo que hace correr ríos de tinta, no sé si conocéis la última noticia que viene de Australia, donde han pedido a las autoridades la retirada del Half-Life al relacionar el juego con el asesinato de un guarda de seguridad. Vienen a decir que el juego fomenta el asesinato y demás sandeces, si queréis saber algo más visitad www.halfrules.com.

Volviendo a lo que nos ocupa, los juegos no son malos por naturaleza, ni fomentan el asesinato ni todas esas conductas que apuntan algunos, lo peligroso son las personas, las conductas homicidas y los trastornos en la conducta que ya existían en las personas que cometieron los crímenes con los que más tarde relacionaron los juegos. No soy ningún psicólogo ni nada por el estilo, pero cualquiera de ellos lo puede confirmar, como ya han hecho. Pero claro, a cierta prensa le viene fenomenal dar un toque morboso y sensacionalista a las noticias que publican, y nada mejor que relacionar los homicidios con los juegos.

En defensa de nuestros intereses, decir que no sólo los niños juegan, también juegan los jóvenes y menos jóvenes. Tengo 27 años y un amigo casado y con una hija al que le gusta, al llegar a casa, pasar unas horas delante del ordenador. Nosotros no vamos a jugar a Sensación de Vivir Simulation como alguien dijo una vez.

Y otra cosa, ésta dedicada a los que dicen que los juegos dan lugar jóvenes homicidas. Como bien dice un tal Killer X en los foros de Half-Rules, por la misma regla de tres, si soy un asesino de policías por jugar al Half-Life, también soy la mejor respuesta ante un hipotético ataque alienígena y por extensión el salvador de seis billones de vidas...

Nosotros, los jugones, de sobra sabemos que los juegos no son negativos ni que acabaremos todos apostados en una esquina esperando a que pase un incauto para vaciarle el cargador de nuestra AK-47, pero no por ello nos vamos a quedar de brazos cruzados soportando las críticas que algunos vierten sobre nosotros y mucho menos permitiremos que nadie nos diga a qué podemos jugar y a qué no. Faltaría más.

Angel M. Valladolid

Lo de la falta de manuales es un fallo en el envío de los premios, que llegaron así a nuestra redacción. Si algún otro afortunado ganador ha tenido el mismo problema, puede ponerse en contacto con nosotros para reclamar los manuales. Los tuyos van de camino. Los dos temas que expones son harto interesantes, confiamos en que otros lectores se animen a aportar sus puntos de vista al respecto. Por cierto, tu carta nos ha gustado tanto que te vamos a enviar un Max Payne.

Ganadores de los concursos

LOS GANADORES DE LOS 30 LOTES DE PREMIOS DE EMPEROR: BATTLE FOR DUNE + DUNE EN DVD, CORRESPONDIENTES AL CONCURSO DUNE PUBLICADO EN EL Nº68 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

JUAN FÉLIX AYERDI CALVO.....TAFALLA (NAVARRA)
FRANCISCO FUERTES GARCÍA.....BARACALDO (VIZCAYA)
ALBERTO NÚNEZ LÓPEZ.....LUGO
MIGUEL GONZÁLEZ POBO.....SANTANDER (CANTABRIA)
JOAQUÍN COTO HENCHE.....ALCALÁ DE HENARES (MADRID)
MANUEL GÓMEZ VAZQUEZ.....BADAJOZ
Mª ISABEL SIERRA FERRER.....VILADECANS (BARCELONA)
FRANCISCO DE CASTRESANA MARÍA.....SANTURCE (VIZCAYA)
ANTONIO CHICANO NAVARRO.....CABEZO DE TORRES (MURCIA)
JAVIER LÓPEZ LÓPEZ.....ORENSE
JOSE LUIS ARES GÓMEZ.....REINOSA (CANTABRIA)
IVÁN TORRES MARÍN.....PINTO (MADRID)
LUIS GARCÍA QUERO.....ALCALÁ DE HENARES (MADRID)
FCO JAVIER NAVARRO RUIZ.....TOMELLOSO (CIUDAD REAL)
ÁNGEL MARÍA MUÑOZ MERINO.....VALLADOLID
MARC ROURE RUÉ.....LLEIDA
JORDI HERVÁS VIGUERAS.....CERDANYOLA DEL VALLÉS (BARCELONA)
JOSE ANTONIO ZAMORA LÓPEZ.....MADRID
MIGUEL ÁNGEL ESTARLÍCH ORTEGA.....CARLET (VALENCIA)
RAFAEL JESÚS RAMÍREZ RAMÍREZ.....MARBELLA (MÁLAGA)
IÑIGO ABOITIZ NAPAL.....MUNGUIA (VIZCAYA)
JORGE VELASCO CARPIZO.....RIVAS VACIAMADRID (MADRID)
CRISTINA GARCÍA GÓMEZ.....ALDEANUEVA DE SAN BARTOLOMÉ (TOLEDO)
SERGIO MUÑOZ ROQUE.....ZARAGOZA
ENRIQUE JIMÉNEZ UCERO.....CANOVES (BARCELONA)
JOSE ANTONIO LANZA CASTILLO.....OLIVENZA (BADAJOZ)
MARIANO GARCÍA BONEL.....BARCELONA
ANTONIO PARRADO DOBON.....VALENCIA
MARY CARMEN GUTIERREZ MÁRQUEZ.....SANT SALVADOR DE GUARDIOLA (BARCELONA)
ALFONSO MOYÁ CONTRERAS.....ALGECIRAS (CÁDIZ)

LOS GANADORES DE LOS 3 MIDTOWN MADNESS 2, CORRESPONDIENTES AL SORTEO DEL VOTO TOP 25 PUBLICADO EN EL Nº68 DE CGW SON LOS SIGUIENTES:

ENRIQUE JIMÉNEZ UCERO.....BARCELONA
ANTONIO PARADO DOBÓN.....VALENCIA
JOSÉ ANTONIO BORONAT FRANCÉS.....ALCOY

Pioneer DVD-A05SW

(Pioneer (937 399 900), 30.000 ptas. / 180,30 €)

8,0

Las unidades DVD están superando sus iniciales limitaciones de velocidad y nos sorprenden con unos rendimientos muy elevados, como es el caso del modelo DVD-A05SW de Pioneer, un dispositivo capaz de llegar a una velocidad 16x en la lectura de este tipo de soportes y comportarse como un lector CD-ROM convencional de tipo 40x.

En formato interno y conexión IDE Ultra DMA33, no plantea problema alguno de instalación y en pocos minutos podrás disfrutar de una unidad que soporta todos los estándares DVD y CD-ROM más extendidos.

Interesante en este dispositivo es el sistema de inserción del disco, que no utiliza la tradicional bandeja, sino que recurre al método *Slot-In*, una ranura por la que insertarás el soporte para que una serie de motores lo "absorban", elementos que también se encargan de extraerlo cuando es necesario. Hay personas que piensan que este mecanismo puede producir daños en la superficie del CD-ROM o DVD; sin embargo, llevamos mucho tiempo empleando unidades de este tipo y, hasta ahora, no hemos detectado ningún daño. De hecho, es más probable que se deteriore al rondar por la mesa que utilizando este sistema.

Para que desde el primer momento puedas apreciar sus cualidades, Pioneer entrega los títulos Start Wars Episode I DVD Collection, que incluye los juegos Episode I The Phantom Menace, Epidose I Racer y Episode I Insider´s Guide. Por otro lado, y también formato DVD encontrarás Ice-Wind Dale. Interesantes, sin duda, aunque, por desgracia se trata de un empaquetado internacional que no contempla la versión castellana de estos juegos, aunque sí de los manuales.

Creative GeForce3

(Creative (916 625 116), 89.000 ptas. / 534,90 €)

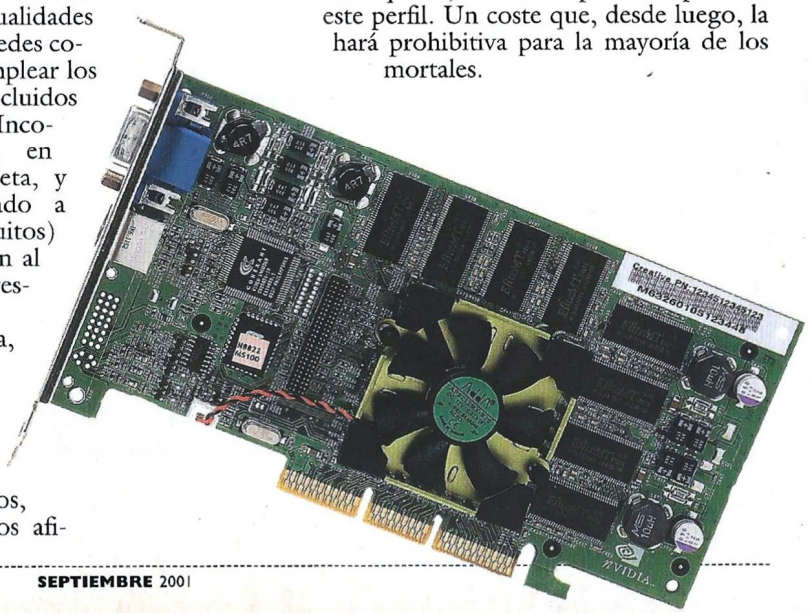
10

Es brutal. La nueva Creative GeForce3 llevará tus juegos a una dimensión desconocida hasta ahora en la que el realismo y la velocidad son los protagonistas, por complicados que sean los gráficos. Para conseguirlo, Creative ha montado en esta nueva tarjeta el último chip de nVidia, el GeForce3.

Un procesador gráfico en el que las cifras de rendimiento son mareantes, como la capacidad para realizar más de 800 billones de operaciones por segundo, a la vez que utiliza las últimas tecnologías como el motor nfinitFX, la arquitectura de memoria de alta velocidad y el *Antialiasing* de alta resolución. Para estar a la altura de las circunstancias, todo lo que rodea al chip está hecho a lo grande, como por ejemplo, la memoria DDR en montante de 64 Mb que opera con una frecuencia de reloj de 460 MHz.

Además, dispone de una salida de TV, con lo que podrás disfrutar al máximo jugando en un televisor de gran formato, mejor que en el monitor del ordenador. Para apreciar las cualidades de la tarjeta puedes comenzar por emplear los dos títulos incluidos en la caja (Incoming Forces, en versión completa, y eRacer, limitado a cuatro circuitos) que aprovechan al máximo sus prestaciones.

Sin duda, una controladora diseñada para los más exigentes en el mundo de los juegos, incluso para los aficionados al diseño gráfico en cualquiera de sus variantes. Y como tarjeta de alto nivel que es, también el precio responde a este perfil. Un coste que, desde luego, la hará prohibitiva para la mayoría de los mortales.

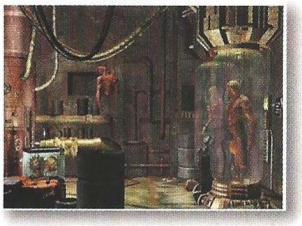


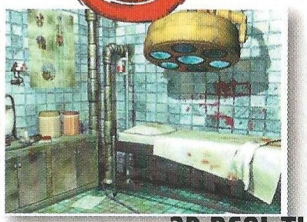
PC CD-ROM

DRUUNA

Morbus gravis

6 CD

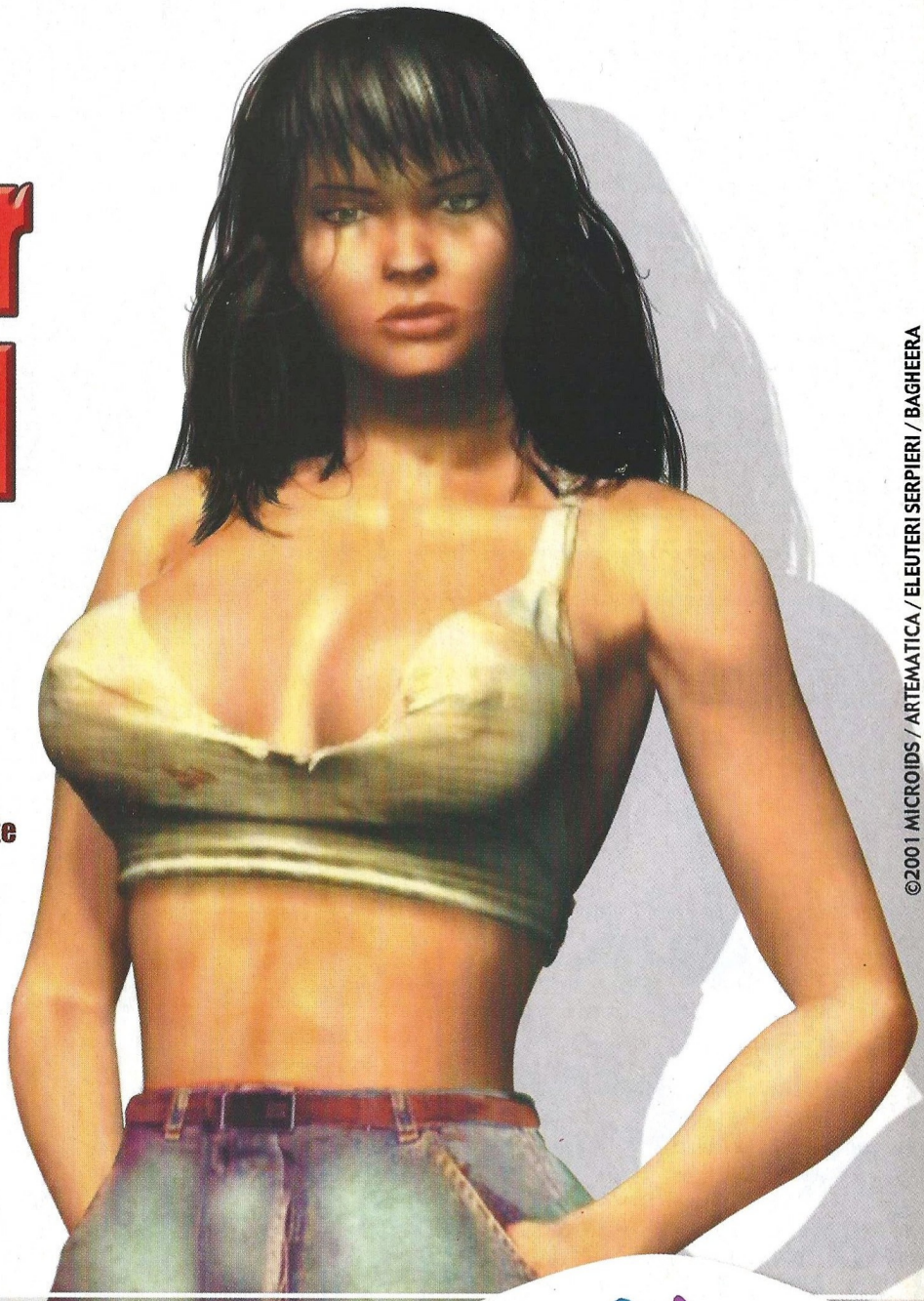




3D REAL TIME ADVENTURE GAME

Por fín una mujer de verdad

Cuando encuentra al enemigo
no dispara. Escapa.
Es toda curvas.
No prentende salvar el mundo,
tan sólo intenta salvar el pellejo.
No nace del microchip, sino de la mente
y el lápiz del maestro
del cómic Eleuteri Sarpieri.
Sus únicas armas son su ingenuidad
y una protuberante sensualidad.
Descubre con Druuna
una dimensión que nadie osará
llamar videojuego.



Para recibir información sobre la distribución del producto: E-mail: cryo@cryo-es.com / Teléfono: 91 301 34 50

©2001 MICROIDS / ARTEMATICA / ELEUTERI SERPIERI / BAGHEERA

cryo

El editor Microïds, protagonista reconocido del universo de los videojuegos desde hace 15 años, propone a su público títulos seleccionados y una garantía de diversión de calidad. Microïds está presente también en España, distribuido por Cryo, con títulos para PlayStation®, PC CD-Rom, Nintendo N64™ y Nintendo Game Boy Color™, caracterizado siempre por el videojuego de autor.

MICROÏDS
videojuegos de autor

SI NO SABES QUIEN ES LARA CROFT
PERO SÍ MARUJITA DÍAZ

SI CREES QUE EL JOYSTICK
ES UN TIPO DE AEROBIC

SI CUANDO ESCUCHAS DECIR DVD
CREES QUE ES UN PARTIDO RADICAL

Y CUANDO HABLAN DE WEB O WAP,
DICES QUE ODIAS LA MÚSICA PUNK

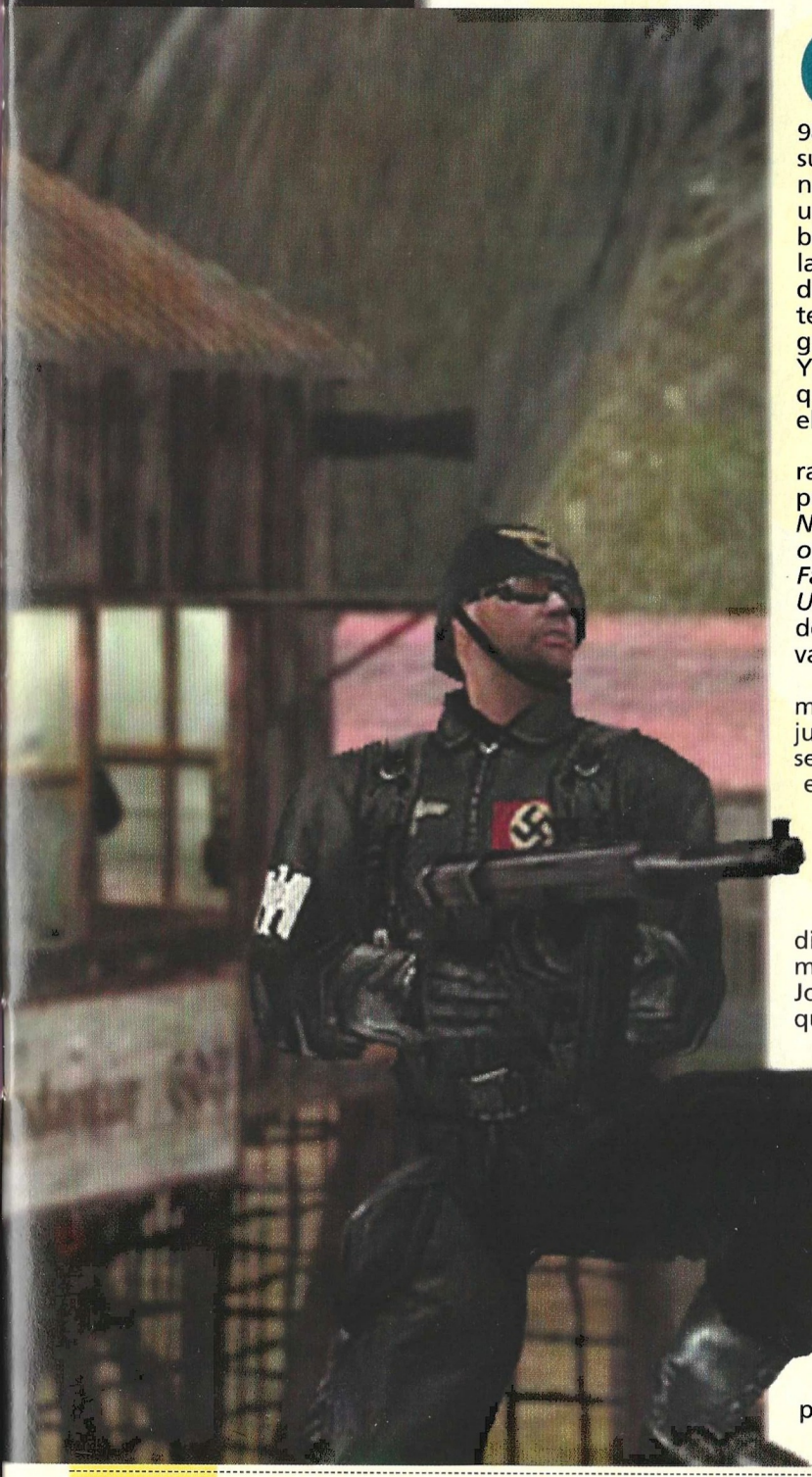
esta NO ES TU REVISTA

EGM NO SÓLO JUEGOS
ELECTRONIC GAMING MONTHLY

EGM NO SÓLO JUEGOS todo en vídeojuegos, consolas, móviles, internet, DVD....
ELECTRONIC GAMING MONTHLY

TODOS LOS MESES
GRATIS CON COMPUTER GAMING WORLD.

Y el género de moda es...



Como es sabido, el mercado se mueve por ciclos. A las aventuras que hace un lustro arrebataban la imaginación de los jugadores les siguió la estrategia en tiempo real durante el periodo 98/99. En tiempos más recientes, el rol ha campado por sus respetos en los PC de todo el mundo siguiendo la tónica habitual en la industria del software: publicación de uno de esos juegos que marcan época (por ejemplo, Diablo) y tras el correspondiente letargo al que obligan los largos periodos de desarrollo (un par de años como media), explosión del género (Diablo II, la serie Baldur´s Gate, etc). Pero tras una última temporada plagada de grandes lanzamientos en este último campo, toca relevo. Y, en esta ocasión, el relevo lo toma una clase de juego que, cuando menos, siempre ha podido presumir de ser el **abanderado de la evolución tecnológica**.

Los próximos meses se presentan muy interesantes para los amantes de los *shooters*, o juegos de acción, en primera persona. La lista de lanzamientos prevista (*Duke Nukem Forever*, *Medal of Honor: Allied Assault*, *Soldier of Fortune II*, *Jedi Outcast*, *Aliens Vs. Predator 2*, *Red Faction*, *Hidden & Dangerous 2*, *Mafia*, *C&C Renegade*, *Unreal 2*, etc) es un sueño para muchos que, con un par de contadas excepciones (*UT*, *Deus Ex* y poco más), no levantábamos cabeza desde los tiempos de *Half-Life*.

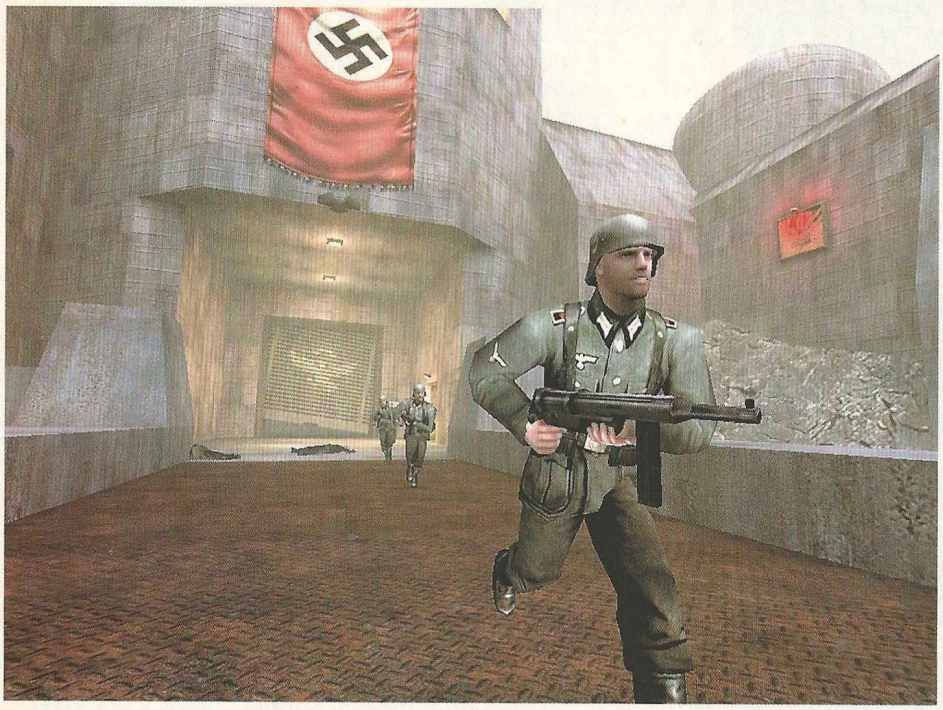
El caso que ocupa la sección de este mes es uno de los más curiosos. No sólo por el factor nostálgico con el que juega ***Return to Castle Wolfenstein***, sino por que presenta una excelente oportunidad de valorar diez años de entretenimiento interactivo. Una década puede parecer mucho o nada, según como se aprecie. Pero lo cierto es que, con todo lo que ha progresado la base tecnológica de los juegos, las ideas que lo sustentan sólo han sufrido pequeñas modificaciones.

RTCW puede ser tan espectacular como absorbente y divertido, pero en última instancia no deja de ser el mismo juego que pergeñaron Tom Hall, John Carmack y John Romero en los inicios de la era id. Y con todo lo que se pueda decir de su acabado técnico, en menos de una década el nuevo Wolfenstein causará la misma impresión que hoy produce su ilustre predecesor. Los mayores cambios que ha presentado el género han llegado del lado de **un mayor componente narrativo**, todavía muy escaso si se compara con las posibilidades en otros géneros. Y es que la propia naturaleza del género hace difícil desarrollar una historia atractiva, al menos en el sentido tradicional, con su planteamiento, nudo y desenlace. La mayoría de los títulos mencionados más arriba ya estarán en las tiendas para cuando llegue el próximo verano. Entonces veremos cuál o cuáles de todos ellos ha conseguido elevar el listón de lo que puede esperarse de un *shooter* en primera persona.

Alfredo Biurrun

Vuelta a los orígenes

Despiertas. Estás sólo. Está oscuro, húmedo y hace frío. Estás en una celda. Tratas de recordar. Los nazis te han hecho prisionero. Aunque te han quitado casi todas tus armas, por suerte todavía te queda un cuchillo. Te llamas William J. "B.J." Blatzkowicz. Viejos recuerdos te asaltan. Vuelves a estar en el castillo Wolfenstein. Parece que fue ayer cuando te paseabas por estos mismos pasillos, antes de que el infierno se desatara sobre la Tierra, llegaran todo tipo de invasores alienígenas o algún paleto advenedizo siguiera tu estela haciéndose con el favor de tu público.



Sí, señores, el juego que lo empezó todo ha vuelto. Pero esta vez, el 3D no es una simulación hecha con más ingenio y artesanía que medios, sino que es auténtico. Como viene ocurriendo con unos cuantos títulos de este género últimamente (American McGee´s Alice, Star Trek Voyager: Elite Force, Medal of Honor: Allied Assault), este *remake* /secuela aprovecha las grandes posibilidades del avanzado motor de *Quake 3 Team Arena* para permitirnos revivir toda la experiencia bajo una óptica completamente nueva, que podremos apreciar especialmente en los grandes espacios abiertos que esta tecnología puede manejar (como un aeródromo alemán que sirve de escenario a una de nuestras misiones a lo largo del juego).

El equipo de desarrollo. ha viajado por toda Europa tomando fotos de castillos y edificios de la época como referencia arquitectónica y para la creación de las texturas. Hasta la última puerta que nos encontraremos está sacada de esa documentación. Así, aunque naturalmente recorramos el castillo que da nombre al juego, también visitaremos otros entornos a lo largo de los tres episodios de que consta el juego –dividido cada uno a su vez en varias misiones– como pueblos devastados, búnkeres ocultos, bases de submarinos en Noruega o, incluso, criptas.

Sí, criptas. Y es que los enemigos no se limitan a los típicos soldados del Eje que estamos acostumbrados a ver en cualquier película de guerra. La afición –algunos dirían que obsesión– de Hitler y Himmler por el ocultismo y los mitos teutones –y su afición a Wagner– y cristianos –a estas alturas no hace falta explicar qué es el Arca de la Alianza ¿verdad?– ha sido un tema ya tratado tanto por el cine como por otros medios en más de una ocasión, y en ésta va a servir para que nos encontremos con alguna que otra sorpresa.

Aunque no serán las únicas, pues tampoco faltará el científico nazi loco de turno, con sus experimentos genéticos por el bien de la supuesta raza superior, cuyos resultados no son precisamente tan superiores, pero nos harán pasar igualmente más de un apuro.

Con esto, Gray Matter espera dotar al juego de una mayor variedad dentro de una sólida estructura narrativa, de modo que el ritmo de juego no decaiga nunca y el jugador disponga en todo momento de algo que hacer, más allá de avanzar ametralladora en ristre acabando con todo soldado que se interponga en su camino.

Es más, este procedimiento no será siempre el más recomendable, ya que en ciertas misiones, como una en la que hay que infiltrarse en un pueblo ocupado para acabar con ciertos oficiales nazis, será preferible utilizar el sigilo para movernos, aunque, claro, el ataque frontal continuará siendo una alternativa viable si eso es lo que prefiere el jugador, simplemente, no será la idónea.

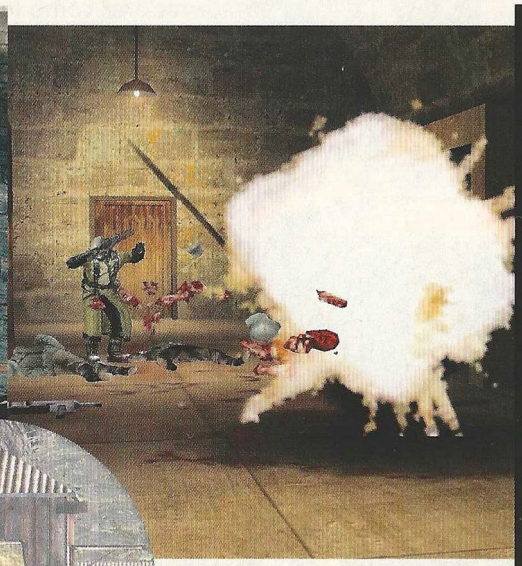
Siguiendo con la tradición del original y de muchos de los que le siguieron, como el propio Doom, tampoco faltarán los pequeños secretos ocultos en cualquier lugar del escenario. Sin embargo, los tiempos han cambiado y tener que ir pared por pared pulsando incansablemente la tecla de acción para ver si se abre una puerta secreta ya no es viable en unos mapas que no se limitan a ser simples cuadrados de 16x16. Ahora lo primero que tendremos que hacer es buscar pistas en forma de anomalías visuales, como muros de distinto color o cuadros de aspecto sospechoso. Para facilitar la labor, Gray Matter ha decidido incorporar un icono que aparecerá parpadeando en la parte inferior de la pantalla y avisará si hay alguna trampilla o puerta que podemos abrir. Pero estos iconos de

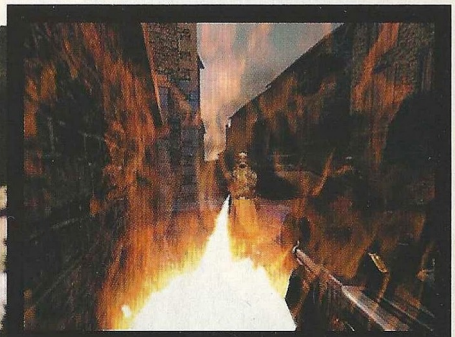
Aliados contra el Eje

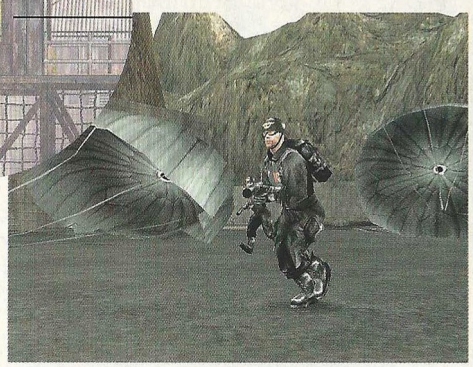
Aunque Return to Castle Wolfenstein lleva ya cierto tiempo en desarrollo, y hemos tenido ocasión de observar en varias ferias y actos promocionales el trabajo que estaba realizando Gray Matter en la aventura para un sólo jugador, poco se sabía sobre el aspecto multijugador del mismo. Lo que sí estaba claro es que Gray Matter había decidido no dispersar esfuerzos y centrarse únicamente en el aspecto individual del juego, dejando el multijugador a otro estudio. Pues bien, por fin se ha dado a conocer, recientemente, el nombre de la compañía que se encargará de dar a los usuarios de Wolfenstein una forma de compartir su afición con otros compañeros de fatigas. Se trata de Nerve Software.

Si el nombre no os suena, no es de extrañar, pues es un estudio recién formado por antiguos miembros de Rogue, responsables de *American McGee's Alice*. Al menos, experiencia para sacar provecho al motor de *Quake III* para diseñar entornos espectaculares no les falta, desde luego.

Wolfenstein incluirá una modalidad multijugador por equipos. Los usuarios podrán elegir entre el bando aliado o el del Eje y, dentro de cada uno, existirán cuatro clases de personajes: el ingeniero, el médico, el soldado y el teniente, cada una de las cuales tendrá sus propias habilidades, armamento, equipo y estilo de lucha. Los distintos tipos de escenarios de competición incluyen algunos como infiltrarse en una instalación militar o defender una posición estratégica del asalto enemigo, cada uno de los cuales se podrá celebrar en distintos entornos como laboratorios secretos, aldeas arrasadas por la guerra, bases aéreas, playas, etc.







aviso no se limitan a las puertas. Si encontramos una caja que se puede romper, aparecerá un icono de una mano rompiendo una caja. Y si nos acercamos a las típicas e incómodas escalerillas, otro icono indicará cuándo podremos subir o bajar por ellas.

También habrá otras acciones menos típicas que vendrán acompañadas por su correspondiente icono. Así, al acercarnos sigilosamente a un nazi por detrás, sabremos el momento justo en que usar nuestro cuchillo para disponer expeditiva y silenciosamente de él. De este modo, esperamos que se solucione uno de los mayores problemas que suelen tener los juegos de este tipo: saber con qué objetos del escenario podemos interactuar y cuándo se puede utilizar la tecla de acción.

A pesar de tratarse de uno de los niños mimados de id, la compañía se mantiene en un papel de estricta supervisión del proyecto, confiando plenamente en las capaces manos de Gray Matter para encargarse del desarrollo del aspecto individual (léase: un solo jugador) de la aventura. No se trata de una elección gratuita, pues este estudio ya ha dado sobradas muestras de su habilidad y peculiar estilo con el ultraviolento *Kingpin* o *Redneck Rampage*. Y, de todas formas, id se está encargando de asesorar a Gray Matter en todo tipo de detalles, desde lo difícil que es la primera misión hasta el emplazamiento de las armas. Hasta tal punto es así que, aunque en realidad el próximo proyecto de id sea Doom III, la compañía de Texas considera Return to Castle Wolfenstein como su próximo lanzamiento.

David de la Escalera

Si a alguien le queda alguna duda sobre el buen juicio de id a la hora de encargar a Gray Matter el desarrollo de Return to Castle Wolfenstein, no tiene más que echar un vistazo a estas pantallas. Los espectaculares efectos que genera el lanzallamas fueron de lo más comentado de la demostración realizada en el E3 pero, como puede apreciarse en la imagen central, las nuevas texturas exhiben un nivel de detalle que tampoco se queda atrás. Abajo puedes ver uno de los enemigos no humanos.

Zona Beta

Tengo miedo

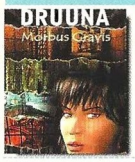
Básicamente, intentar una partida de AvP era una experiencia que podía calificarse de cualquier forma menos de satisfactoria. Al avanzar por los oscuros escenarios del juego en la piel de un pobre desgraciado como el marine, no sólo me enfrentaba a todos los trucos y sorpresas preparados por Rebellion, sino al respeto reverencial frente a unos aliens que me han acompañado en mi imaginación desde la niñez. Estrictamente hablando, los aliens del juego no resultan ni de lejos tan aterradores como los de las películas de Ridley Scott o James Cameron, pero hay un aspecto del trabajo de los desarrolladores que enlazaba directamente el juego con las películas y mi imaginación: los efectos de sonido.

Nunca he llegado a jugar a Alien Vs. Predator con un sistema de sonido en condiciones: es decir, nada de Dolby Digital con su juego de cinco altavoces y subwoofer, sonido envolvente EAX o lo que prefieras. Pero ningún otro juego ha conseguido ponerme tan nervioso delante de la pantalla de un ordenador. Tanto que nunca llegué a jugar más allá de la demo (bueno, al menos probé las tres que Rebellion publicó en su momento, una por cada raza jugable).

Escuchar el repertorio de gruñidos, chillidos y ruidos varios de los aliens era más que suficiente como para clavarme en la silla. La falta de visibilidad no contribuía a una atmósfera relajada y, por último, ver a una de esas bestias correr a toda pastilla hacia mí sin apenas dejar tiempo de reacción y recordar cómo acababan los colegas de Sigourney Weaver en *Aliens* era la puntilla final para mis nervios. AvP era, desde luego, un juego intenso. Demasiado. En términos de fidelidad al material original, Rebellion puede atribuirse el mérito de haber conseguido lo que cualquier otra adaptación de una película a un videojuego debería aspirar: hacer que el jugador se sienta como el protagonista de aquellas escenas que antes ha contemplado desde la butaca del cine. Claro que otro gallo hubiera cantado de haberme sentido en la piel de Ripley en lugar de la del marine y carne de cañón Hudson.

Con la secuela de Alien Vs. Predator, suceden un par de cosas curiosas. Fox, propietaria de la licencia, se ha buscado otro desarrollador. Algo inusual en cualquier serie de juegos y más teniendo en cuenta los resultados obtenidos con Rebellion. La otra sorpresa la constituye la aparente falta de novedades de la secuela en relación a su predecesor. El planteamiento del juego es casi idéntico y el uso de un motor gráfico como LithTech promete un producto sólido, pero no de los que marcan las distancias. El as que Monolith guarda en la manga es haber desarrollado un trama argumental que enlaza las tres campañas y las convierta en algo más que una simple cacería de bichos. Una de esas cosas que no pueden valorarse hasta tener el producto terminado entre manos. La demo que ha llegado a la redacción de CGW mantenía intacta la capacidad para poner los nervios de punta del original. Ojalá que el modo historia conceda algún respiro a jugadores pusilánimes como el que esto escribe.

Alfredo Biurrun



Fragmentos del pasado

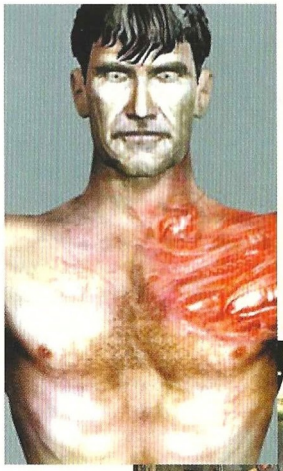
Había una vez un mundo en el que la vida no valía nada, un lugar donde una peligrosa enfermedad castigaba a los seres humanos convirtiéndolos en bestias sedientas de sangre; una ciudad gobernada por los sacerdotes, ministros de una extraña deidad que ocultan no se sabe qué secretos, y una mujer que, sin pretenderlo, podía descubrir las respuestas a todos esos interrogantes. Su nombre es Druuna y estamos invitados a acompañarla en su camino.

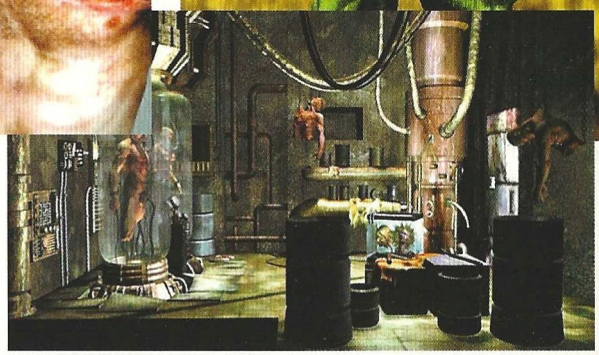
Hace 15 años que hizo su aparición en el mundo del cómic el personaje de Druuna. Su autor, Eleuterio Serpieri, creó una voluptuosa mujer que mezclaba a partes iguales inocencia y erotismo como armas para defenderse en mundo hostil. El cómic fue todo un éxito y sus seguidores se cuentan por miles en todo el mundo. Después de una larga espera el personaje de Druuna comienza su andadura en las pantallas de nuestros ordenadores.

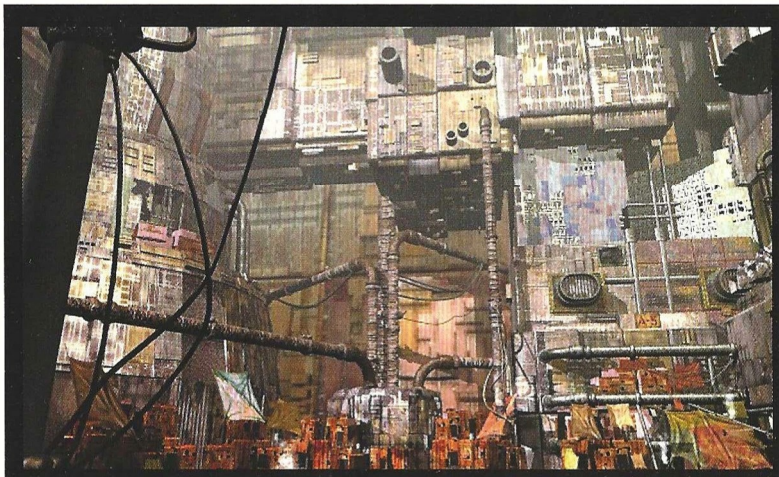
La fórmula elegida ha sido la aventura gráfica en tercera persona, en ella se han incluido también elementos arcade y más de un guiño cómplice a distintas películas de ciencia ficción: *Blade Runner*, *The Matrix* y *Doce Monos*, entre otras. Quizá los aficionados a este cómic echen en falta la carga erótica explícita que aparece en el papel y que se ha eliminado en el juego. Se han conservado, sin embargo, otros aspectos como la voluptuosidad del propio personaje, algunas insinuaciones de los protagonistas sobre aventuras pasadas y, sobre todo, el guión de la historia que es, claramente, para adultos, pues aparecen temas tan delicados como el poder religioso, la posibilidad de ayudar en una eutanasia o la sensación de fatalidad y pesimismo a medida que la historia crece y se hace más compleja.

Morbus Gravis ha sido desarrollado íntegramente en Italia, bajo la supervisión directa del creador de Druuna, y tanto el motor gráfico (en 3D con imágenes y sombras generadas en tiempo real) como los gráficos y las animaciones que aparecen por todo el juego son sobresalientes. Los detalles se han cuidado al máximo y lo único que se echa en falta es un movimiento del personaje más fluido y un nivel de dificultad menor (o la posibilidad de elegirlo según sea nuestra experiencia y destreza en estos juegos).

Estos ojos pertenecen a un personaje que haría palidecer de envidia a la mismísima Lara Croft si ambas se pusieran a comparar sus "encantos". No te pierdas el resto de Druuna el mes que viene.







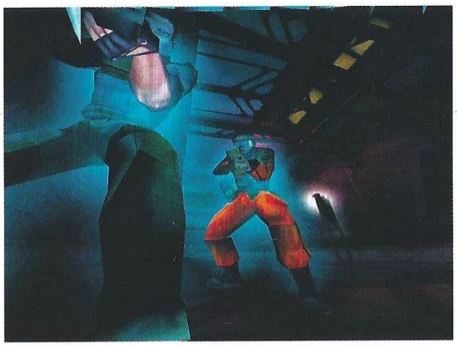
El aspecto visual del juego está enormemente cuidado y cargado de referencias a clásicos de la ciencia ficción y películas de culto. Este escenario en concreto recuerda, de alguna forma, a *Cube*.

Druuna y su historia

La protagonista del juego es una mujer que busca ayudar a su amado Shastar para evitar que el virus Morbus Gravis lo convierta en un mutante. Estamos ante una heroína atípica, ya que Druuna no sabe luchar ni disparar un arma: sus recursos pasan por utilizar sus encantos naturales (y abundantes), así como por buscar la forma de evitar las situaciones peligrosas. Éste es uno de los puntos fuertes del juego junto al guión de la historia, uno de los más complejos e interesantes que hemos visto desde hace tiempo.

Lo que comienza como una sencilla, en apariencia, historia va introduciendo multitud de elementos interesantes: el poder religioso en la sociedad, las sociedades secretas y la falsa moral, generando un fascinante mapa del mundo de Druuna, donde pronto descubriremos que bajo la superficie de las cosas se esconden más secretos y misterios de los que imaginábamos.

Las especies más mortales



Después del éxito cosechado por el Aliens Vs. Predator original, era evidente que tarde o temprano –más bien temprano– Fox se acabaría decidiendo a publicar una secuela de algún tipo. Estando en una proporción de cuatro películas contra dos y dado que, al fin y al cabo, es la saga más popular y taquillera de las dos (por no mencionar que *Alien, el 8º Pasajero* está ya inscrita con letras mayúsculas doradas en las páginas de la historia del celuloide y su calidad es muy superior a la de los otros cinco largos) era perfectamente lógico que fueran los aliens los que jugaran en casa y su serie sirviera de base para crear la ambientación, mientras los depredadores extraterrestres tendrían que conformarse con ejercer de equipo visitante. Mientras, como invitados de lujo –o carne de cañón, en opinión de muchos–, atrapados en un conflicto en el que sin duda preferirían no tomar parte, se encontraban los marines coloniales que, aunque no tuvieran un papel especialmente destacado más que en *Aliens, el Regreso*, la segunda entrega de la saga, se las apañaron de algún modo para dejar un buen sabor de boca a los aficionados –y no digamos a los aliens, a los que apenas habrían servido de aperitivo de no ser por la presencia de la inevitable Ripley.

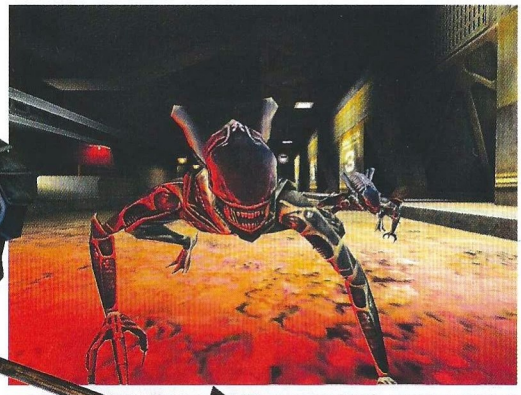
Aunque no estuviera exento de defectos, el trabajo que realizó Rebellion como desarrollador de aquella primera entrega fue más que notable, logrando en especial un excelente resultado en la reconstrucción de la opresiva atmósfera que rodea a los filmes de la saga Alien. Por eso, no deja de resultar sorprendente que Fox haya decidido dejar de lado a este estudio y le haya entregado a otra compañía, Monolith, las riendas de este Aliens Vs. Predator 2 (AvP2). La razón más aparente para este traspaso parece encontrarse más en las virtudes de Monolith que en posibles defectos de Rebellion, pues dicha compañía ha logrado colocarse a la cabeza de un género tan competitivo como es la acción en primera persona gracias, fundamentalmente, a un único título. Nos estamos refiriendo, claro, al excelente *No One Lives Forever*, una de las grandes sorpresas del pasado año que logró hacerse con numerosos premios como juego de acción del 2000. Tras él, parece que Monolith ya no necesite demostrar nada y tenga carta blanca para hacer lo que le plazca, pues posee plena confianza de profesionales y aficionados. Eso no significa que se vaya a dormir en los laureles, ni mucho menos. Se ha puesto a trabajar muy duramente para asegurarse que AvP2 sea, en todos los aspectos posibles, superior al original. Lo primero que ha tratado de hacer ha sido identificar qué era lo que funcionaba bien y qué fallaba en el original.

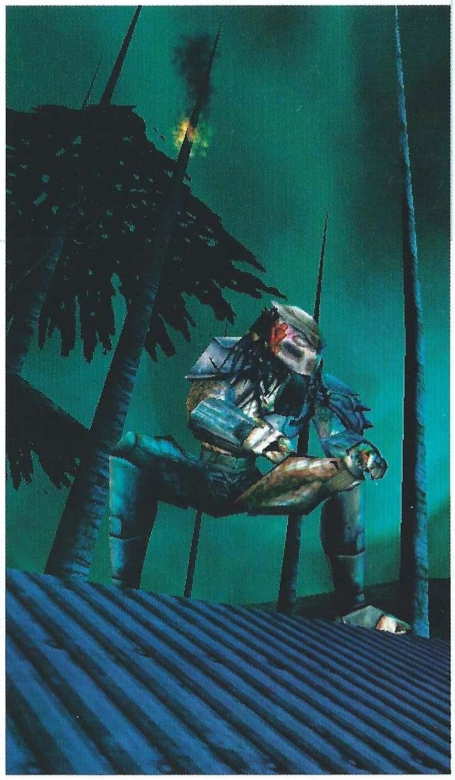
Para empezar, un producto así, con personajes que gozan de semejante tirón popular, debe estar pensado para un público mayoritario y, para que pueda llegar a dicho público, tiene que ser accesible, algo que no era el original. En opinión de Monolith, la curva de aprendizaje del primer juego resultaba imposible para la mayoría de jugadores. Hasta entonces, los productos de este género se limitaban a presentar una perspectiva del mundo eminentemente humano.

Tres formas de jugar

Los marines coloniales, con sus peculiaridades, no dejaban de ser una variación sobre el mismo tema de los héroes humanos de otros títulos similares. Sin embargo, nadie había jugado nunca como un ser completamente alienígena. Los predators, con sus distintos tipos de visión, su arsenal, mezcla de alta tecnología y armas blancas para combate cuerpo a cuerpo, y sus dispositivos de camuflaje, constituían un tipo de personaje bastante diferente del habitual.

Pero lo que se convertía en una experiencia decididamente única era tratar de manejar a un alien. Nadie había hecho antes algo así, una criatura que se subía por paredes y techos con toda naturalidad, y que no tenía más armas que las que la naturaleza le había dado: sus garras, sus dientes y una velocidad vertiginosa. Por mucho que pudiera ver en la oscuridad y regenerarse a la vez que mataba a sus enemigos, casi todos los usuarios tenían graves problemas para ajustarse a esa velocidad y la vista de ojo de pez





producía una desorientación que no ayudaba precisamente.

Con AvP2, aunque tratarán de mantener las peculiaridades de cada especie, también harán lo posible para que todas ellas resulten igualmente gratificantes e intuitivas de manejar. Es más, otra de sus metas va a ser equilibrar las ventajas e inconvenientes de cada una pues, como saben todos los que participaron en alguna partida multijugador de la primera entrega: el dominio de los predators en estas competiciones era insultante, mientras los marines caían como moscas y los aliens trataban de adaptarse a su condición.

En segundo lugar, ya hemos comentado que uno de los mayores éxitos de Rebellion fue su capacidad para sumergir al jugador en la atmósfera de las películas y, más concretamente, las de la saga Alien. Pero semejante logro acabó por tornarse en inconveniente. La sensación de claustrofobia que provocaba era tal que muchos usuarios han reconocido que sólo podían jugar en pequeñas dosis, pues la experiencia era tan intensa que al poco rato les costaba seguir adelante y más de uno acabó desistiendo por completo. Declaraciones de este tipo son testamento de una labor sobresaliente, pero también revelan que el realismo, por desgracia, ha de tener un límite, aunque el concepto de lo que uno considera un éxito puede variar, hacer huir a los usuarios es un lujo que no todos se pueden permitir.

Lo mejor, lo peor

Pero si había algo que la mayoría coincidía en señalar como uno de los puntos flojos de AvP (al fin y al cabo, los dos anteriores no eran defectos en sí mismos sino más bien una consecuencia inesperada del trabajo bien hecho) era la falta de una campaña individual suficientemente atractiva. Las misiones para un jugador parecían una simple excusa para que un usuario cualquiera pudiera coger la suficiente soltura como para pasar a lo verdaderamente interesante: medirse con otros aficionados en la arena *online*. Carecían de una historia consistente que pudiera mantener al jugador interesado en cómo evolucionaba a lo largo de toda la campaña, pasando de una especie a otra. Algo así es lo que pretende conseguir Monolith en esta secuela. Si su experiencia con *No One Lives Forever* les ha demostrado algo, es que los juegos necesitan una historia. En este caso además, no basta con una sola, ya que cada especie ha de tener la suya. Ahora bien, más que idear tres argumentos independientes, han optado por un camino más interesante, interconectando las andanzas de cada bando a lo largo de una única historia que se podrá ir observando desde cada uno de los puntos de vista existentes.

Aliens, predators y marines coincidirán en un mismo planeta, aunque cada uno tendrá sus propios y justificados motivos para estar allí. Como marine, llegaremos a investigar una instalación científica en la que algo

Los niveles multijugador transcurren en escenarios exteriores e interiores, pero son los primeros los que realmente consiguen desplegar todo el espectáculo visual de que es capaz el motor 3D de Monolith. Eso sí, el equilibrio de las distintas especies estará más cuidado que en el juego original, donde los predator tenían clara ventaja.

ha ido mal, por culpa, naturalmente, de los aliens, aunque también acabaremos viéndonoslas con unos cuantos predators. Como alien, empezaremos buscando un huésped al que inocular que será, por supuesto, un humano. Tras gestar y salir a la luz tendremos que luchar por sobrevivir y, tras convertirnos en un zángano, podremos participar más activamente en la defensa de nuestra colonia. Sí, has deducido bien: jugando como alien pasarás por todos los estadios de desarrollo de estas formidables criaturas, algo que se echó de menos en el primer juego.

Por su lado, los predators llegan en busca de buena caza, aliens a poder ser, y se encuentran con el plus añadido de unos cuantos marines incautos. Así, a lo largo de las campañas, nos encontraremos viviendo las mismas situaciones desde distintas perspectivas. Por ejemplo, defendiendo como marine la base del ataque de los aliens, o tratando como alien de tomar la base de los humanos.

Además, hemos podido comprobar la técnica que piensa utilizar Monolith para que el argumento avance sin necesidad de bombardear constantemente al jugador con secuencias narrativas. En lugar de eso, encontraremos pistas diseminadas por el escenario que nos proporcionarán información, como memorandos internos de la instalación científica por medio de los cuales podremos averiguar lo sucedido antes de nuestra llegada, o transmisiones de radio en las que nuestros compañeros nos informarán de su situación y darán instrucciones para que nos retiremos.

Aunque el motor gráfico LithTech que Monolith empleó en *No One Lives Forever* ofreció muy buenos resultados, la guerra tecnológica desatada en el género le ha llevado a desarrollar una versión más avanzada del mismo, que es la utilizada en AvP2. El salto cualitativo es evidente, lejos de los colores brillantes –y hasta chillones– de su anterior trabajo. Al empezar nuestras andanzas como marines, en la instalación científica, la oscuridad nos rodea, rota tan sólo por el brillo rojo de las luces de emergencia y la escasa luz que nos proporciona nuestra linterna reglamentaria, cuya batería se agota poco a poco.

Los efectos de iluminación son excelentes y, unidos a los de sonido, conseguirán que luchemos por no sobresaltarnos a cada paso, cuando descubramos que ese bulto que parecía causar tanto alboroto por ahí detrás no es más que un cable que chisporrotea cargado de corriente. La omnipresente sensación de intranquilidad sigue estando presente y, aunque presumiblemente no debía alcanzar las cotas del original, desde luego se acerca bastante, como puedes comprobar en la demo que incluimos este mes en el CD-ROM.

Por lo visto hasta el momento, Fox ha acertado plenamente al dejar en manos de Monolith el desarrollo de este título, pues no se ha limitado a corregir los errores del juego original (sí, ahora puedes salvar la partida en cualquier momento, por ejemplo, algo que tuvieron que hacer con un parche en AvP), sino a realzar la experiencia. Para todos los aficionados a las emociones fuertes y al género de acción, AvP2 será uno de los imprescindibles de los próximos meses.

David de la Escalera

SOFTWARE
PRIX.COM
902 120 130

XPLOSIV

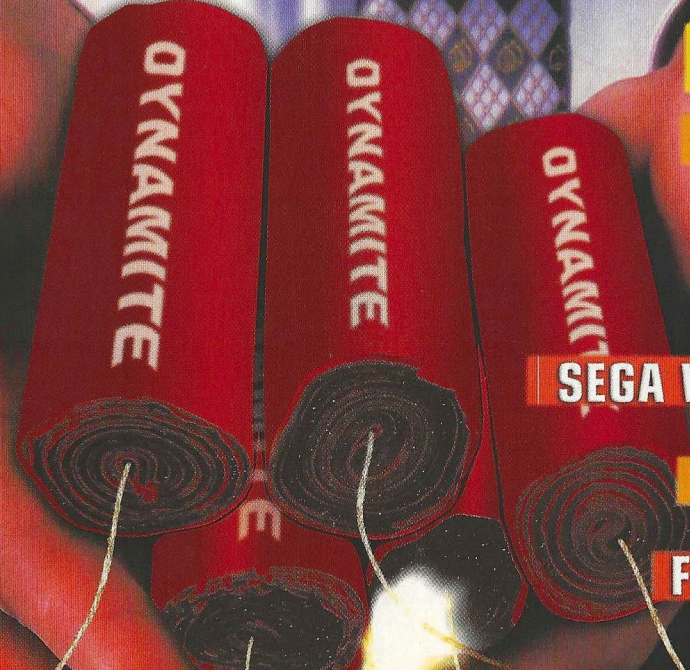
¡JUEGOS BOMBA A PRECIOS INOFENSIVOS!

990 ptas
IVA incluido

PC-CD ROM

TÍTULOS XPLOSIV

- HOUSE OF THE DEAD
- VIRTUA FIGHTER
- SONIC 3D
- VIRTUA COP 2
- SONIC R
- SEGA WORLDWIDE SOCCER
- SEGA RALLY
- PANZER DRAGOON
- FORMULA KARTS
- FLYING CORPS GOLD+
- F/A - 18 KOREA



PLANETA DEAGOSTINI Interactive

empire INTERACTIVE SEGA

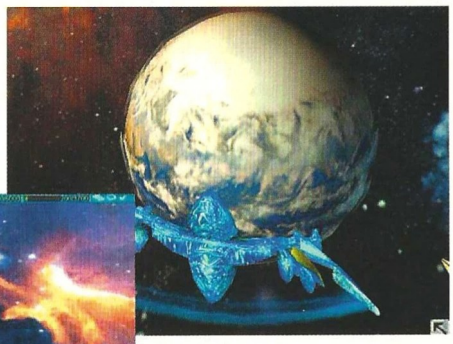
NO RECOMENDADO PARA MENORES DE 18 AÑOS
aDeSe +18

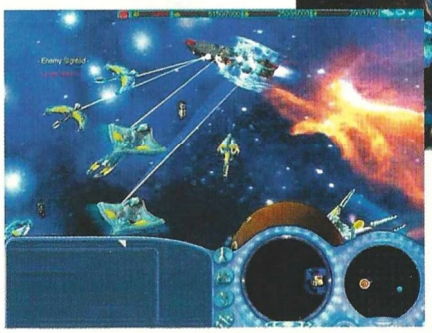
Planeta DeAgostini c/ Aribau 185-187 08021 Barcelona Teléfono de Atención al Cliente 902 490 346

Saliendo del agujero

Cuando Chris Roberts, (responsable de clásicos del género espacial como Wing Commander), creó su nuevo estudio Digital Anvil en 1998, uno de los primeros proyectos que iban a salir del mismo era este juego de estrategia en tiempo real de ambientación espacial. Han pasado ya unos cuantos años durante los cuales el título parecía haber ido a parar al limbo, cuando en realidad resulta que su diseñador y productor, Eric Peterson, había tenido que formar su propio estudio, Fever Pitch Studios, y buscarse un nuevo distribuidor. Cuando un proyecto pasa tanto tiempo desaparecido, uno de los problemas básicos a los que suele tener que enfrentarse es que su tecnología –sobre todo los gráficos– ha quedado anticuada. Al menos en este caso, la cosa no ha ido por ahí y este margen tan amplio ha servido para que los desarrolladores hayan podido incluir prácticamente todos los elementos que tenían previstos.

Aunque en principio iba a ser un juego 3D de combate táctico espacial, con el tiempo ha acabado convirtiéndose en algo más cercano a la fórmula tradicional de la estrategia en tiempo real, es decir, habrá que recolectar recursos, formar un ejército y atacar. El resto de elementos también resultará bastante familiar a los habituales del género. El juego cuenta con una triple campaña que narra la misma historia desde el punto de vista de las tres razas jugables: los Terran, que representan a los humanos, y dos civilizaciones alienígenas, los Mantis y los Celareon, que recuerdan irremediablemente a los Zerg y Protoss.





Sin embargo, las peculiaridades propias del entorno espacial deberían permitir a Conquest: Frontier Wars distinguirse del pelotón. Por ejemplo, no podemos ir levantando construcciones en mitad del espacio, eso es algo que sólo se puede hacer alrededor de planetas, donde el terreno es bastante limitado, impidiendo que los jugadores centren todos sus recursos en un único punto, con lo que tendrán que buscar la mejor forma de repartirlos sin quedar demasiado expuesto a los ataques enemigos. La acción se extenderá además a varios mapas simultáneamente y parte de nuestro éxito o fracaso dependerá de nuestra capacidad para atender a sucesos que se producen simultáneamente en varios mapas distintos.

Planeta rojo

Si hacemos caso a la ciencia ficción de las últimas décadas, una vez descartada la posibilidad de que los marcianos nos invadan, el destino del planeta rojo parece claro: convertirse en una colonia minera de la Tierra, un lugar donde esforzados trabajadores sobrevivan a duras penas en condiciones infrahumanas. Un sitio así siempre es caldo de cultivo de problemas y, puesto que Ultor, el villano de turno, es mucho más siniestro y temible que cualquier explotador capitalista actual, los sindicatos van a tener que hacer mucho más que organizar un piquete. La revuelta estalla definitivamente y, como un minero más, nos veremos atrapados entre dos fuegos.

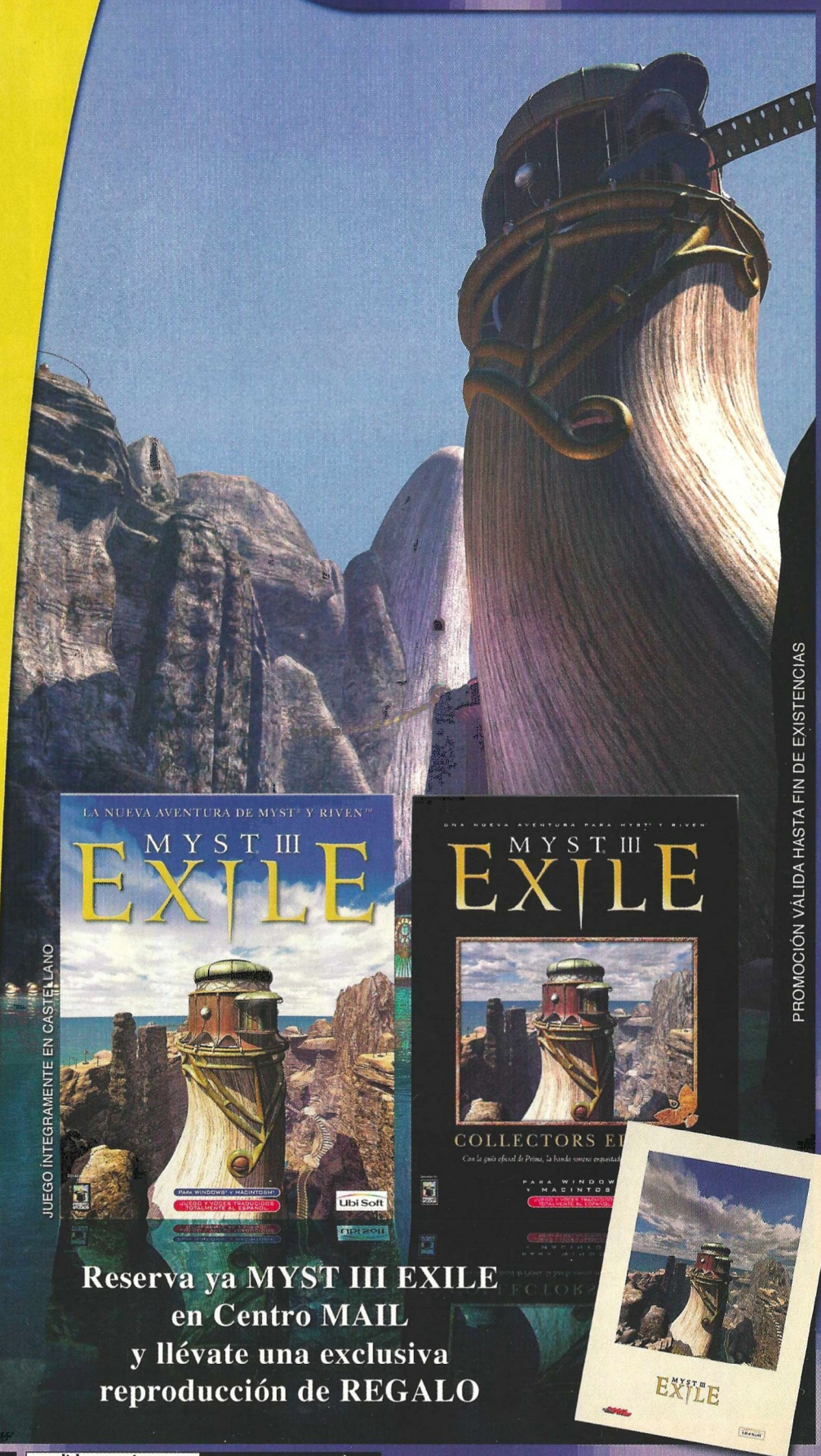
Por si acaso nos quedaba alguna duda sobre qué partido tomar, los guardias leales a Ultor reciben orden de disparar a matar y no piensan pararse a preguntar antes si formamos parte de la facción rebelde que da nombre el juego. Nuestros compañeros empiezan a caer como moscas y los ecos de tiroteos llenan las galerías de la mina, acompañados de los ocasionales gemidos de los heridos. La supervivencia se convierte en nuestra principal prioridad. Pero la cosa, naturalmente, no se quedará ahí, surgirán imprevistos que nos acabarán involucrando en situaciones más complicadas que un "simple" caso de explotación obrera.

Red Faction pretende ofrecer algo más que una buena dosis de acción en primera persona, incorporando una sólida historia que permita que el juego se desarrolle de forma continua, sin las interrupciones que implica una estructura por misiones o escenarios sueltos. Uno de los principales elementos de los que hace gala es su tecnología GeoMod, que permite que el jugador modifique dinámicamente su entorno. En cristiano: podemos abrir agujeros en paredes, suelos y techos a zambombazo limpio. Aunque, por desgracia, no todas las paredes que nos encontraremos son susceptibles a ese tratamiento, hemos podido probar algún escenario en que sí es posible y podemos asegurarnos que resultan divertidos aunque sólo sea por experimentar con los posibles caminos alternativos que nos abren.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

CENTRO MAIL
www.centromail.es

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4. ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271



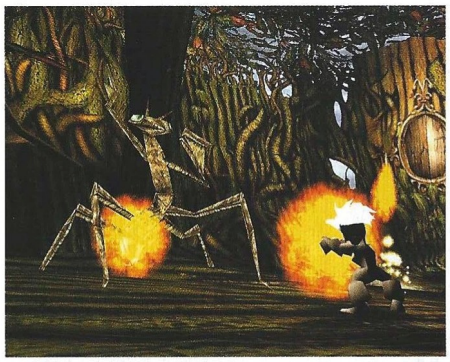
Reserva ya MYST III EXILE en Centro MAIL y llévate una exclusiva reproducción de REGALO

pedidos por teléfono 902 17 18 19 pedidos por internet www.centromail.es

El otro país de las maravillas

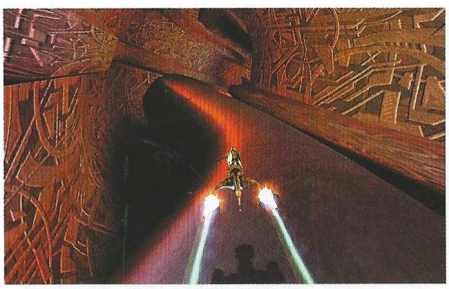
In Utero, responsables de uno de los mejores juegos de plataformas de los últimos años, Rayman 2, decidió dar un giro bastante radical cuando emprendió su siguiente proyecto, dejando atrás el estilo animado, alegre y brillante de Rayman por el tipo de oscura pesadilla a que nos tiene acostumbrados Tim Burton. Las comparaciones son odiosas, pero no podemos evitar pensar en *American McGee's Alice* al ver este Evil Twin, pues su estilo gótico y siniestro guarda ciertos paralelismos. Naturalmente, teniendo en cuenta los excelentes resultados que dio dicho estilo en Alice y la probada solvencia de In Utero para crear mundos fantásticos de desbordante imaginación, los resultados prometen ser, cuando menos, interesantes.

Se ha hecho de rogar y, tras hacernos esperar unos cuantos meses más de lo previsto, parece que por fin vamos a poder disfrutar en breve de las aventuras de Cyprien, un huérfano de diez años con una vívida imaginación que le permite crear mundos tétricos y perturbadores. Por desgracia, llega un punto en que el chico se ve incapaz de contener



dichos mundos dentro de su mente y acaban invadiendo la realidad. Cyprien se verá obligado a hacer el viaje inverso y visitar su propia creación para arreglar los problemas causados, embarcándose en una aventura que toma elementos de distintos géneros, de modo que no faltarán acción, puzzles y la posibilidad de explorar los ricos y surrealistas entornos surgidos de su subconsciente. En este escenario, sin embargo, Cyprien no se verá completamente indefenso. Además de una honda que le permite defenderse de sus enemigos, también podrá transformarse en una especie de versión alternativa y superheróica de sí mismo, SuperCyp, dotada de poderes y habilidades especiales. En definitiva, aunque pudiera parecer un cambio importante después de Rayman, éste se refiere, más que nada, al estilo visual, pues la mecánica de juego de ambos es bastante similar, aunque la incorporación de los otros elementos citados implica que el desarrollo será menos lineal de lo acostumbrado en los típicos juegos de plataformas.

Del pasado al futuro

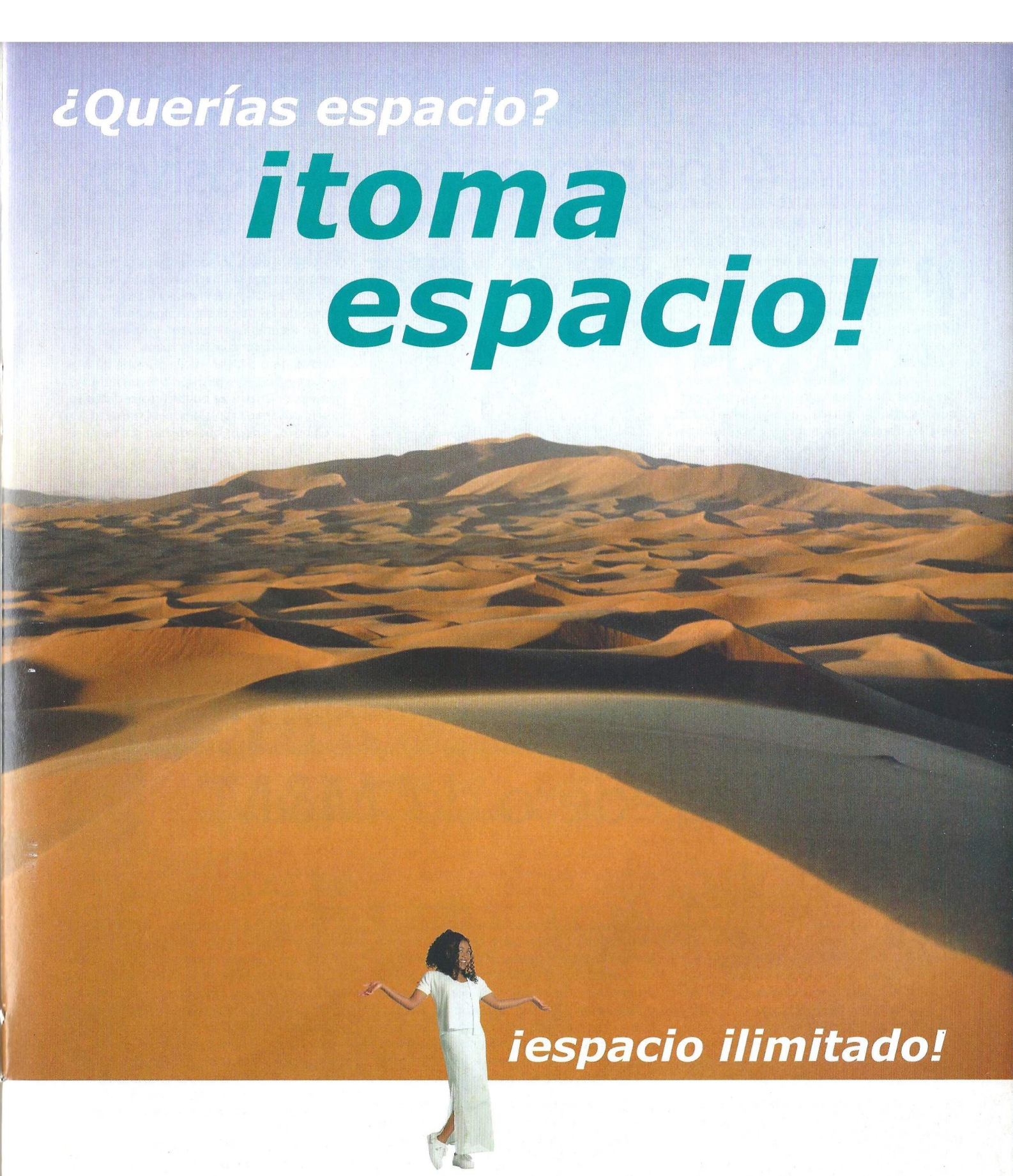


Velocidad vertiginosa, al estilo Wipeout! Esa es la consigna de MegaRace 3. Para quienes no sepan de qué va Wipeout, baste decir que se trata de competir en carreras de velocidad a bordo de naves aerodeslizadoras de corte futurista, mientras se recogen armas con las que sacar a los rivales fuera de la pista. En MegaRace 3 hay 33 circuitos de diseño fantástico, ambientados en ocho tipos de mundo diferentes, cuya estructura se ve modificada dinámicamente durante el juego. Con cuatro modos de juego en solitario y otros tantos multi-jugador, este título promete largas horas ante el PC.

En el modo carrera, los jugadores ganan nuevos vehículos y mejoras con las que personalizar el rendimiento de sus máquinas, que se dividen en tres parámetros: velocidad, defensa y ataque. La originalidad reside en que se puede cambiar de una a otra configuración durante la propia carrera. ¿Que vas el primero y te pisan los talones? Puedes cambiar al modo velocidad para dejar atrás a tus perseguidores, o activar el modo defensa para protegerte de sus ataques. ¿Que quieres alcanzar a un rival que va por delante de ti? Puedes cambiar al modo ataque para abatirlo de un disparo, o bien al modo velocidad para adelantarle. Al cambiar de un modo a otro, la nave muta su aspecto físico para adaptarse a la configuración deseada. Pero aún no hemos dicho lo mejor de todo: ¡el modo multi-jugador soportará hasta ocho jugadores a través de Internet! Si competir contra otro jugador en pantalla dividida ya era excitante, imagínate hacerlo a pantalla completa contra siete.

¿Querías espacio?

¡toma espacio!



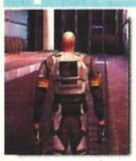
¡espacio ilimitado!

Si has agotado tu espacio, desde ahora Tripod da a todos sus usuarios espacio ilimitado.

tripod

no hay límite en www.tripod.es

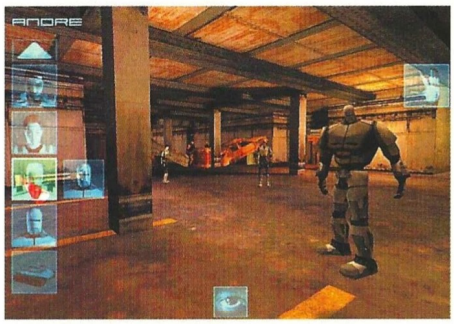
Project Eden / Core Design



4 ingredientes explosivos

Project Eden es el último trabajo del equipo desarrollador que dio a luz al primer Tomb Raider. Una vez más, se trata de una aventura de acción en tercera persona, si bien se puede adoptar una vista en primera que permite ver el torso y los pies del personaje.

Aunque hemos dicho "personaje", en este caso sería más correcto hablar en plural, porque el jugador controla a un equipo de cuatro de ellos, cambiando de uno a otro según requiera la situación. Este equipo forma parte de un cuerpo de policía de Élite (La APU, Agencia de Protección Urbana). De hecho, uno de ellos (Amber) tiene un sospechoso parecido con Robocop que haría enorgullecer a Paul Verhoeven. Cada uno tiene habilidades especiales cuya combinación es necesaria para resolver los puzzles del juego. La ambientación es futurista, estilo cyberpunk, lo cual significa que hay grandes pistolones para manejar y equipamiento de alta tecnología. Destacan en particular las herramientas remotas, como por ejemplo un mini-cañón que se controla a distancia para ejercer funciones de centinela o una cámara espía voladora. Otros cachivaches interesantes son el TimeShock, que ralentiza el paso del tiempo permitiendo así esquivar más fácilmente los ataques enemigos, o el Extractor, un ingenio que "extrae" información de los ciudadanos poco cooperativos.



En cuanto a las armas, la mayoría de ellas tienen modalidades de disparo secundario. Por ejemplo, el lanzadicos puede arrojar discos explosivos que explotan al entrar al contacto con su objetivo, o discos que rebotan por las paredes. "Oye, pues como el de Unreal Tournament", dicen por ahí atrás. Vale, es cierto, pero es que el lanzadiscos de Project Eden tiene la particularidad de que muestra la trayectoria del rebote con un puntero láser antes de disparar.

La aventura transcurre a lo largo de once niveles con componentes de puzzles, exploración y supervivencia. El gancho es que la APU tiene que investigar la desaparición de unos ingenieros que desaparecieron durante una misión rutinaria de mantenimiento. A partir de ahí, se va descubriendo poco a poco una siniestra trama...

Heredero de M&M

Aquellos familiarizados con la estrategia en tiempo real con temática fantástica, están inevitablemente habituados a encontrarse con productos que han clonado la fórmula de Warcraft hasta la saciedad. Algo así es lo que esperábamos encontrar nosotros en Kohan: una nueva vuelta de tuerca al mismo tema de siempre, pero nos hemos llevado una buena sorpresa. Si hubiéramos tratado de encontrar la mejor manera posible de convertir series clásicas de la estrategia fantástica por turnos como Heroes of Might & Magic o Warlords a la mecánica del tiempo real, seguramente no habríamos logrado un resultado tan afinado como éste.

Casi todos los elementos presentes en el juego resultan inmediatamente reconocibles de cualquiera de las serie citadas y, sin embargo, parecen adaptarse perfectamente a su nuevo entorno en tiempo real. Los que no estamos tan seguros de que vayan a ser capaces de adaptarse son los propios usuarios, que ya están hechos a una serie de rutinas en este tipo de juegos que muchos no serán capaces de romper. Ponerse a jugar a Kohan implica romper unos cuantos esquemas comunes de la estrategia en tiempo real para dar un paso atrás (o adelante, según se mire) en el tiempo.

Se acabó eso de ponerse a recolectar recursos como locos para producir un inmenso ejército en el menor tiempo posible y lanzar un ataque masivo sobre la base enemiga. Las cantidades que aquí se manejan son inferiores y, además, se producen directamente en grupos que precisan un líder, preferiblemente un héroe. Aunque podemos decidir su composición, formación, movimiento y otras acciones, sólo podremos controlar cada uno de esos grupo en bloque, sin dar órdenes individualizadas a cada uno de los componentes del mismo.

Esa pérdida de control se extiende a otros terrenos, pues nuestro ejército posee una autonomía de acción rara vez vista en este género. Con eso se trata de que el jugador no tenga que ocuparse de controlar a 200 unidades simultáneamente, sino que sean capaces de actuar por sí mismas una vez se les da la orden de atacar, dejándonos libres para ocuparnos de una gestión más global de nuestros asuntos.

PERSONALIZA tu móvil ! !

Llama al 906 42 09 95

Llama ya !
y automáticamente entrarás en el sorteo diario de un **NOKIA 3310** de nueva generación! !
Date prisa... un 3310 puede ser tuyo ! !...y no olvides que cuantos más logos o melodías pidas, más posibilidades tendrás, **SUERTE!!**
(Promoción válida hasta el 31 de Agosto)

Cartoon

200037	100011	211906	211598	211601
211572	211629	704457	210392	210395
100017	300195	702274	211622	211825

Regalos

702096	702133	702102	210377	210402	210386
311434	702100	702096	702099	702098	702237
211599	211592	211591	210379	211820	211583

Varios

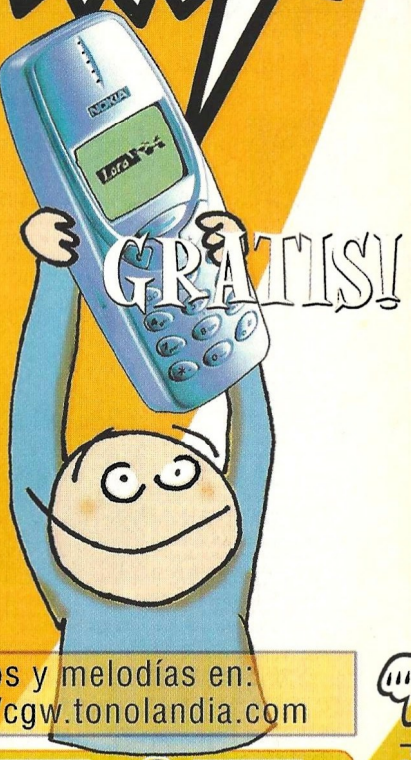
211817	211833	210403	212696	210366	211631
211582	702114	211569	210380	212686	210376
702095	202201	314126	300162	202615	704452

Música

702078	700561	702177	704901	702209	212463
211922	702226	211839	211808	210387	211805
702233	211930	211933	211585	211847	211807

Cine

100004	211827	211931	702262	702261
702272	211908	211925	211910	211926
704579	702298	210404	702246	211905



+ logos y melodías en:
http://cgw.tonolandia.com

TOPTEN

1	702123	2	100008
3	702072	4	702122
5	314502	6	180095
7	211828	8	100016
9	211630	10	210384

CINE Y TV

Los Picapiedra · TV	407680
Superman ·Cine	407700
Top Gun · Cine	407232
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

DIBUJOS ANIMADOS

Calimero· Dibujos Animados	431638
Comando G · Dibujos Animados	431639
Dártacán · Dibujos Animadost	431640
David El Gnomo · Dibujos Animados	431641
Érase una vez el hombre · Dibujos Animados	431642
Heidi · Dibujos Animados	431643
Jackie y Nuka · Dibujos Animados	431644
La Abeja Maya · Dibujos Animados	431645
Marco (En un pueblo italiano)·Dibujos Animados	431647
Orzowei · Dibujos Animados	431652
Quijote Sancho · Dibujos Animados	431654
Ruy el Pequeño Cid · Dibujos Animados	431655
Mazinguer Z · Dibujos Animados	431650
Tarzán · Dibujos Animados	431658
Amigo Félix · Enrique y Ana	431651
Vamos a la cama · Programa Infantil	431660
Había una vez un circo · Payasos de la tele	431628
El señor Don Gato · Payascs de la tele	431627
Sandokán · Serie TV	431656

ÉXITOS

Alla Turca · Mozart	431483
Get Back · The Beatles	431516
Natalie · Julio Iglesias	431460
Variaciones Goldberg · Bach	431386
Cuando Nadie Me Ve · Alejandro Sanz	431370
Heart Of Glass · Blondie	431392
Como El Agua · Camarón	431402
Boom Boom · Chayane	431413
Levantando Las Manos · El Simbolo	431430
Be With You · Enrique Iglesias	431432
Gustito · Ketama	431465
La Bomba · King Africa	431466
Maggie May · Rod Stewart	431497
Sledge Hammer · Peter Gabriel	431489
Strangers In The Night · Frank Sinatra	407743
El Alma Al Aire · Alejandro Sanz	431371
Me Falta El Aliento ·Estopa	431435
Cacho A Cacho · Estopa	431433
Sueña La Margarita · Sevillanas	431496
Yesterday · The Beatles	431531
Real Madrid · Himnos de Fútbol	431446
Sevilla hasta la muerte · Himnos de Fútbol	431449
Betis · Himnos de Fútbol	431440
Himno de España	431442
Himno de España (versión corta)	431443
No Cambié · Tamara	431505
Quinto Levanta · Popular	431493
Sinfonía · Mozart	431484
Para No Verte Más · La Mosca	431467
A Por Ti · Tamara	431504
Yellow Submarine · The Beatles	431530
Poquito A Poco · Estopa	431436
All You Need Is Love · The Beatles	431508
Millenium · Robbie Williams	431495
Fly On The Wings Of Love · Annia	431381
Livin On A Prayer · Bon Jovi	431399

TOPTEN

Misión Imposible · CINEMA	407714	La Pantera Rosa · TV	407693
Sex Bomb · TOM JONES	407480	Friends · TV	407681
The Simpsons · TV	407698	Alfred Hitchcock Presents · TV	407706
We are the champions · Queen	407408	Guilty Conscience · EMINEM	407299
James Bond · CINE	407687	Staying Alive· BEE GEES	407231

1 Elige el logo o melodía que más te guste.

2 Llama al 906 42 09 95 e indica el número del código

3 En unos minutos, aparecerá en tu móvil!

Para anular un logo llámanos y marca la opción 4 en el menú

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150,6210, 7110, 8210, 8850, 9110 **TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210,7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110**
Motorola T 250, V 100, V 50 y Sagem

Reviews

Aventura/Rol 31
Acción 40
Estrategia 47
Simulación 51
Infantil 54

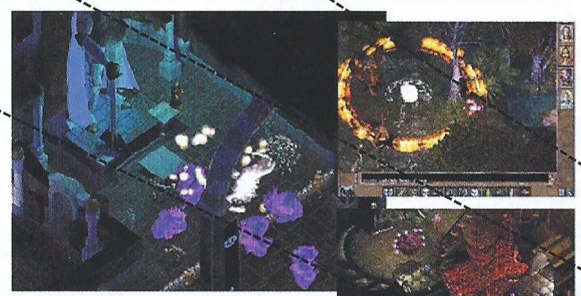
8,0 / Throne of Bhaal / Rol

3.990 ptas/ 23,98 €
Requiere: Baldur's Gate II
Jugadores: 1
Bioware
Virgin
www.rol.es

El capítulo final

Bioware revolucionó el mundo del rol con Baldur's Gate y creó una obra maestra con Baldur's Gate II. Mientras las masas esperan a ver qué tal les sale su Neverwinter Nights (que por fin traerá las esperadas reglas de la tercera edición de D&D al mundo del PC), habrá que ir saciando las ansias de rol con esta expansión para Baldur's Gate II.

Y menuda ampliación que se han marcado estos bribones de Bioware! Tres, ¡nada menos que tres! episodios adicionales para Baldur's Gate II. Pero no te vayas a creer que son tres episodios cualesquiera, no, ¡son la conclusión definitiva de la épica saga de los hijos de Bhaal! Y pensar que todo el embrollo empezó con el primer Baldur's Gate, hay que ver lo lejano que parece ahora todo... Esto me recuerda a esos módulos por entregas del AD&D de toda la vida, que los empezabas con personajes de nivel bajo y lo mismo acababas pegándote con el mismísimo Demogorgón (el príncipe de los demonios, un bicho con muy mala baba) en su propio plano. Eso sí, que a nadie se le ocurra meterse en este embrollo sin haber jugado antes a las dos primeras partes de la serie.



En teoría, es posible empezar directamente en los tres últimos episodios sin haberse terminado los anteriores, pero lo encuentro definitivamente desaconsejable. No sólo porque te pierdas importantes detalles de la historia, sino porque el nivel de personajes que se maneja aquí empieza a ser verdaderamente preocupante. Si ya en Baldur's Gate II era complicado manejar a personajes de niveles 9 a 20, ¡imagínate ahora, que el nivel máximo se ha fijado en 40! No sólo tienes conjuros y habilidades especiales como para aburrir, sino también infinidad de objetos mágicos que complican aún más la planificación de cada combate.

Porque los combates se las traen: no importa lo poderoso que crees ser, está garantizado que las vas a pasar moradas para hacer frente a los enemigos. Dudo mucho que en el bestiario de D&D quede más de un puñado de monstruos más poderosos que los que te salen aquí. Estas peleas son auténticos combates entre semidioses, amigos, con hechizos de nivel nueve (Deseo, Cometa, Aliento de dragón...), por fin bajo el control del jugador. Nunca ser mago había sido tan rentable.

A propósito de magos, quien desee empezar Baldur's Gate II desde el principio en vez de importar a su grupo de personajes a Throne of Bhaal, o quien prefiera crearse un personaje nuevo para jugar los tres últimos episodios, el generador de personajes guarda una pequeña sorpresa: un nuevo kit para mago llamado "mago salvaje", que pone un punto de diversión (y a menudo catastrófica) incertidumbre al lanzamiento de conjuros.

Y por si todo esto fuera poco, se ha añadido un nuevo calabozo de nivel rigurosamente alto al mapa principal del juego, el Torreón del Vigilante, que promete aún más horas de diversión. Siendo francos, esta ampliación no es lo bastante larga como para constituir una auténtica tercera parte, pero es que Baldur's Gate II tenía doscientas horas de juego potenciales y es difícil que cualquier cosa que se haga después de eso no se quede enana en comparación.

Gabriel Pérez-Ayala

Nuevo esquema de Reviews

Calificación por edades
La recomendación de edad de ADESE para el juego.

Género
Además del género, podrás encontrar la puntualización Gran Público.

Nombre del juego

Puntuación principal
Puntuación que ha otorgado el redactor que ha elaborado el análisis principal del juego.

Ficha técnica
Además de la carátula y el precio, en pesetas y euros, tienes los requisitos mínimos del sistema, el número de jugadores, desarrollador y distribuidor. A la derecha del cuadro, en vertical, la página web del juego o su editor / desarrollador.

Opiniones secundarias
Dos opiniones adicionales a la principal con sus respectivas puntuaciones. En el caso de los títulos infantiles, hemos decidido que haya sólo una además de la principal.

Extasiado / 8,5

La saga más significativa del rol por ordenador de los últimos años llega a su fin. Esta es su epílogo. La expansión de la primera parte de Baldur's Gate supuso una decepción y, en menor medida que los aficionados pudiera esperar la correspondiente expansión de la segunda con cierto escepticismo. Pues ya pueden dejarse un lado cualquier duda: Throne of Bhaal contiene más horas de juego y material nuevo que muchos juegos completos, algo que tampoco es especialmente sorprendente para los que están acostumbrados a los excesos de Baldur's Gate, pero que es una prueba más de que los chicos de BioWare saben hacer su trabajo. No sólo encontraremos uno de los mejores dungeons de la serie, sino que podremos conocer el destino final de nuestro héroe y reencontrarnos con viejos conocidos en una historia que mantiene ese tono épico que ha dominado la saga. Si a eso unimos la consabida dosis de nuevos objetos mágicos, enemigos y, sobre todo, de hechizos y habilidades especiales para los niveles de experiencia más elevados, nos encontramos con la que es posiblemente una de las expansiones más completas jamás realizadas. Una excelente manera de despedirse. Ya podían aprender otros.

David de la Escalera

El rolero resucitado / 8,7

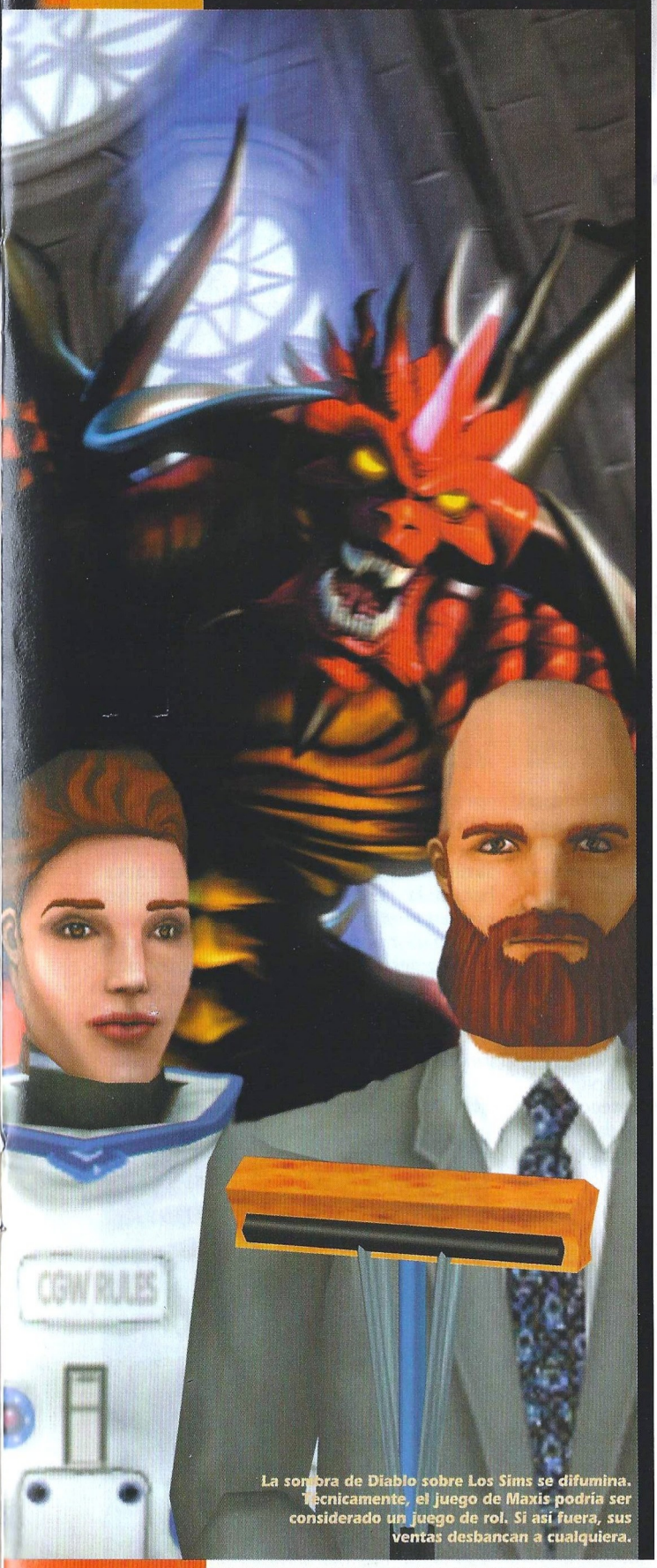
Hace hoy no mucho tiempo me encontraba entre dos de los defensores a ultranza de los buenos juegos de rol para PC, como es el caso que ocupa: Throne of Bhaal. Sin embargo, después de terminarme Planescape: Torment, algo se compró en mi interior y me volví pesimista: ya no aguantaba el infierno de horas que exigía Baldur's Gate II. Quizá sea la edad o la escasez de tiempo, no lo sé.

Me pongo ante Throne of Bhaal anticipando el cansancio que sé que me va a producir, las horas que voy a invertir con él... Y ocurre el milagro: eso que se había esfumado en mi interior se recompone y recupera a un rolero para la causa. Por fin puedo tener mega-mega-poderes con hechizos salvajes, aunque sea difícil de narices abrirse paso por el dungeon. Mejor, así la victoria es más gratificante. Me sigue cansando leer tanto texto, pero la historia es apasionante y eso lo hace mucho más llevadero.

Alguien me dice en la oficina que tengo que tener el juego para que lo vea otra persona. Me cuesta trabajo desprenderme temporalmente de él, porque quiero terminármelo ya. Todo una señora expansión. **Daniel Martín**

Así puntuamos en CGW

imprescindible	muy bueno	aceptable - bueno	mediocre	bajo mínimos
9 - 10	7,1 - 8,9	5,1 - 7	3,1 - 5	0 - 3
Son las notas reservadas para los escasos juegos en los que casi todo es realmente bueno. Un 10 significa que el título en cuestión es imprescindible.	Esos títulos de gran calidad a los que tan sólo les falta la guinda final resultar sobresalientes. Aún así, merecen tu atención y no te defraudarán.	El principio de esta escala marca un aprobado por los pelos, mientras que el extremo indica que el juego está bien y que tiene cierto atractivo.	Para ser políticamente correctos, diremos que se trata de producciones poco afortunadas que no alcanzan unos mínimos de calidad y diversión.	No es que sean malos, no, es que alguien se equivocó mucho en algún punto del desarrollo y destrozó lo que podría haber sido un buen juego.



La sombra de Diablo sobre Los Sims se difumina. Técnicamente, el juego de Maxis podría ser considerado un juego de rol. Si así fuera, sus ventas desbancan a cualquiera.

El lado oscuro de los Sims

Los Sims: el juego de rol definitivo. Tanto matar demonios y explorar mundos de fantasía para luego descubrir que las mayores emociones son llegar a tiempo para responder al teléfono y decorar la casa. ¿Buenos atributos de fuerza, destreza y constitución? ¡No, hombre, lo que de verdad hace falta es ser activo, extrovertido y cordial!

Ya sé que esto de etiquetar a Los Sims como juego de rol está un poco traído por los pelos (simulador social sería probablemente un término más acertado), ¿pero acaso el rol no consiste en interpretar un personaje y vivir aventuras que jamás podrías experimentar en tu vida diaria? Pues bien, yo jugando a los Sims he hecho realidad mis fantasías más salvajes.

Empecé creando a una inocente pareja de recién casados parecidos a mi novia y a mí. Les asigné atributos similares a los que se corresponderían con nuestras personalidades (mucho ánimo lúdico y poca actividad para mí, mucha pulcritud y extroversión para ella) y luego dejé que las cosas siguieran su curso. Al principio todo iba bien: los dos íbamos a trabajar por las mañanas, charlábamos juntos en la cena y atendíamos a los vecinos que venían a visitarnos. Finalmente, un besito de buenas noches y a la cama, que mañana hay que madrugar. Éramos lo que se denomina una parejita feliz.

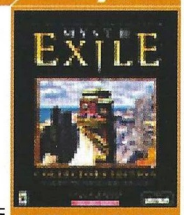
Pero luego las cosas empezaron a torcerse en el hogar Pérez-Ayala. Mi carrera política me exigía hacer nuevos amigos y uno no puede relacionarse adecuadamente si tiene que perder el tiempo limpiando la casa y cocinando. Decidí que mi esposa dejase su trabajo para ocuparse de las tareas del hogar. No sé, había algo siniestro en verla trabajar como una esclava mientras yo charlaba con el señor Lápida y jugaba a baloncesto en el patio para mantener altos mis índices de diversión. Pero la auténtica revolución estalló cuando una de las compañeras llegó de visita, ¡y descubrí que podía ligármela impunemente! Pronto entré en una escalada de sexo y engaño como jamás podía haber imaginado. Aburrida de estar sola en casa por las mañanas, mi mujer solía invitar a alguna vecina (creada por mí con el editor de familias) para que le hiciese compañía hasta que yo llegase de trabajar. Tan pronto como mi incauta pareja se iba a dormir (atender la casa es agotador, y tiene que levantarse temprano para hacerme el desayuno), era como si el espíritu de Casanova se apoderase de mí. Mi táctica era infalible: un par de chistes, una alabanza, un pequeño coqueteo y... ¡en cuanto te dejan que les hagas cosquillas, ya sabes que están en el bote! Así, trabajándome a las amigas de mi mujer, pronto tuve un pequeño harén de admiradoras deseosas de venir de visita y probar uno de mis besos tornillo o de acompañarme en la nueva cama vibradora que instalé en el dormitorio (todo es cuestión de esperar a que tu pareja se distraiga preparando la cena en la cocina o viendo el televisor en la sala de estar, ¡morbosamente arriesgado!)

Cuando le enseñé a mi novia mis logros en el juego, la verdad es que no le hicieron tanta gracia como a mí ("¿Esto es lo que tienes planeado para cuando nos casemos, so cerdo?", creo que dijo). Menos mal que no le he contado mis planes para la nueva ampliación "Sims Hotdate"... ¡Cuidado chicas, la reencarnación de Tony Manero está a punto de llegar!

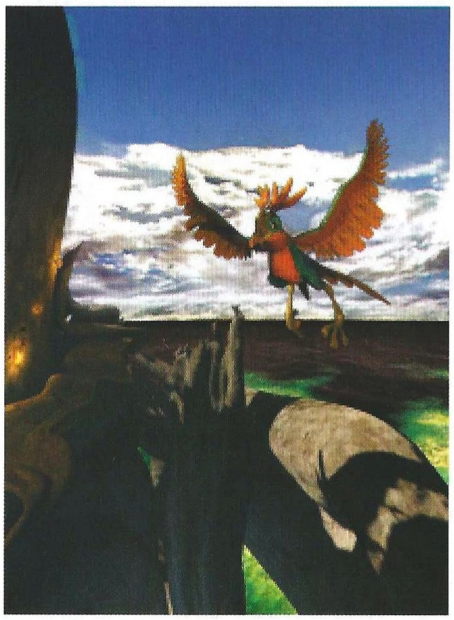
Gabriel Pérez-Ayala

Los mundos de Atrus

Después de crear todo un nuevo género, de convertirse en el juego de PC más vendido de la historia (¡más de nueve millones de ejemplares!) y de incluso inspirar una trilogía novelas basadas en él, Myst llega a su tercera entrega para gran alborozo de sus fans. Puzzles, misterio, espectaculares imágenes ... Todo lo que ha hecho de esta saga un clásico de los juegos de PC ha vuelto para rememorar sus días de gloria.



8.495 ptas/ 51,06 €
Requiere: P 233 MHz, 64 Mb
Jugadores: 1
Presto Studios
Ubi soft
www.myst3.com



Y qué es Myst? Pues una aventura gráfica en primera persona, eso es lo que es. En ella se visitan mundos aparentemente deshabitados mediante una técnica de pantallazos sucesivos: haces clic en la imagen que estás viendo y la imagen pega un salto hasta la localización que mostraba la pantalla anterior.

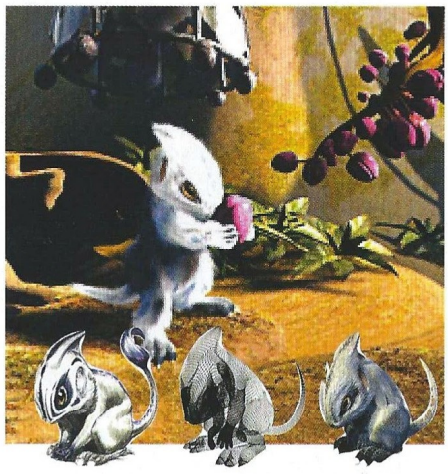
Dicho así suena un poco frío, pero entre los gráficos súperrealistas y los efectos de sonido envolventes, uno acaba creyendo que realmente está dentro de los mundos que se visitan. Además de pasear, también se toquetean los ingenios mecánicos que hay repartidos por cada mundo (cinco en este caso), tratando de resolver todo tipo de complejos puzzles. Toda la interacción y el desplazamiento de una pantalla a otra se realizan con el cursor del ratón.

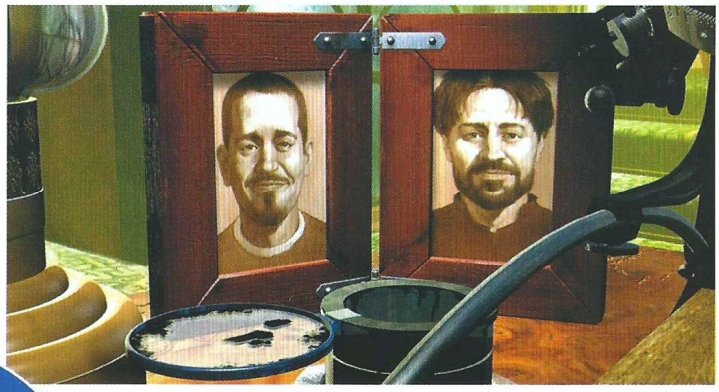
Puzzles a mansalva

Como ya viene siendo tradicional en los juegos de aventuras, no hay ningún tipo de función de ayuda que se pueda consultar en caso de atasco. La única solución ante una circunstancia así es conseguir una guía o darse de cabezazos contra la pared hasta conseguir resolver el problema. Esto puede parecer un punto negativo, pero hay que tener en cuenta que el jugador de Myst es una persona inasequible al desaliento que se crece ante las dificultades. Un puzzle extraño y complicado no hace sino motivarle a intentar resolverlo. Puede que le cueste horas, que tenga que deambular por el escenario pensando en la solución o que incluso se vea obligado a apagar el ordenador, ya a altas horas de la madrugada, para volver a intentarlo al día siguiente con la cabeza despejada. Este tipo de situaciones forman parte del encanto de Myst, y a quien no le guste, mejor que se dedique a jugar a otra cosa.

Precisamente, gracias a sus puzzles, Myst 3: Exile (al igual que sus antecesores, Myst y Riven) es un juego con el raro y valioso potencial de crear comunidad. Aquí, en la redacción, los encargados de analizarlo no parábamos de intercambiar ideas y compartir soluciones para poder seguir avanzando. En mi modesta opinión, esa es la mejor manera de disfrutar de este juego, ya sea participando en los foros de Internet o poniéndose de acuerdo con un grupo de amigos para tratar de completar sus puzzles con el esfuerzo y aportaciones de todos. Tal vez ese sea el secreto el éxito de esta serie. Cuando oyes a un colega o familiar cercano especulando acerca de la manera de hacer funcionar cierto cachivache diabólico que ha encontrado en el juego, es difícil no desear instantáneamente echarle un vistazo e intentar tu propia aproximación al problema. Conseguir resolver uno de los puzzles de Myst III es una experiencia sublime y gratificante, aunque sólo sea por el orgullo de haber batido la genial mente maestra que los creó en un principio. Bien es verdad que, si un jugador fuese capaz de resolver todos los puzzles del juego sin ningún tipo de ayuda, merecería un diploma que acreditase su habilidad como ingeniero o algo así.

Otra peculiaridad que dice mucho del juego es que no hay inventario, al menos en el sentido usual del término. Se pueden





recoger documentos que proporcionan ambientación y detalle a la historia o información vital para resolver ciertos puzzles (como un dibujo que muestra la forma exacta en la que deben alinearse los engranajes de una máquina), pero no hay objetos que deban combinarse con otros en un tedioso proceso de ensayo y error. Todo se resuelve haciendo clic en la maquinaria que se muestra en pantalla para realizar pequeños ajustes hasta hacerla funcionar.

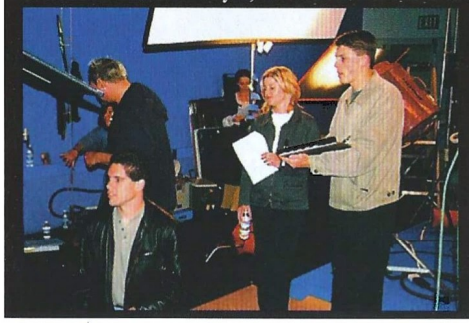
Cabe destacar que algunos puzzles tienen un tono más biológico (básicamente, plantas que funcionan como máquinas), lo cual alivia un poco la monotonía de estar operando un artefacto tras otro. Este concepto tan atractivo es una de las cosas que diferencian a Myst de la legión de clones que surgieron a raíz de su éxito, clones que trataban de aplicar su fórmula a otras convenciones de la aventura gráfica de forma poco inspirada.

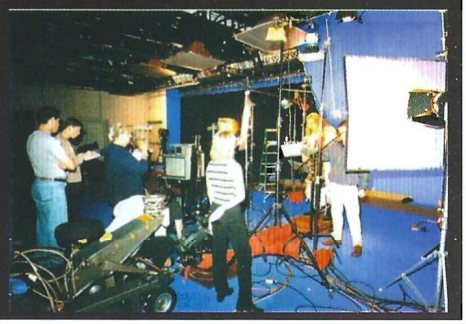
Una experiencia única

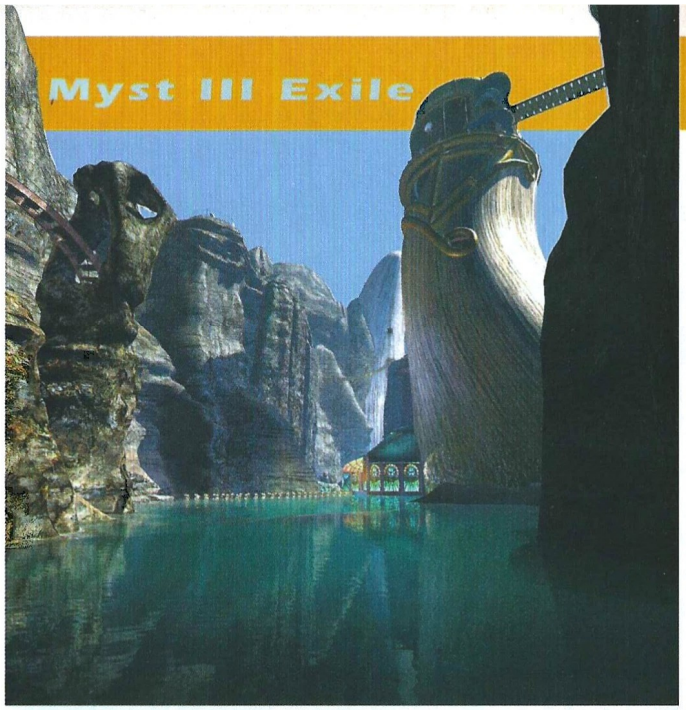
La visión en 360º crea un efecto de tridimensionalidad y mareo muy bien conseguido. Algunos caminos se toman subiendo o bajando escaleras, así que hay que enfocar la cámara con el ratón en la dirección correcta. Como consecuencia de esto, la sensación de inmersión es total. Buena parte del mérito la tienen los gráficos, que son de calidad fotorrealista. A menudo los jugadores del género de acción se quejan de que el desplazamiento en Myst se hace a pantallazos, cuando ellos están acostumbrados a saltar y correr por escenarios modelados en tres dimensiones. Ahora bien, hay que tener en cuenta que la calidad y detalle de las imágenes desplegadas aquí es muy superior a la de los juegos de acción. Puestas de sol impactantes, cielos adornados con hermosas formaciones de nubes, rocas cubiertas de liquen, edificios monumentales de barroco diseño... Es extraordinario. Todos los elementos del escenario han sido previamente modelados en 3D para conferirles esta apariencia realista.

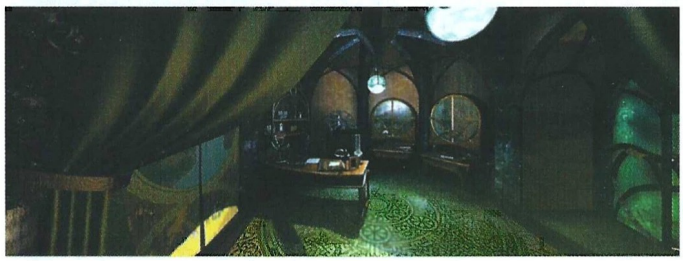
No hay que olvidar que muchos puzzles, incluso cuando se ha descubierto la manera de resolverlos, exigen ir y venir por los mismos sitios varias veces, así que es imprescindible que las localizaciones sean agradables de ver. El área de visionado está limitada por dos elegantes franjas negras en la parte superior e inferior de la pantalla que reproducen un satisfactorio efecto de cinemascope y fomentan el uso de la libertad de visión mediante ratón para no perderse detalle. De todos modos, hay una pequeña queja técnica que vale la pena plantear: en las opciones gráficas no se ha incluido una función de corrección de

Para integrar a los actores con los escenarios del juego, se tuvo que filmarlos sobre un fondo azul, una técncia que se ha utilizado en superproducciones de la talla de Episodio I. El papel de saavedro está interpretado por Brad Dourif (Algien voló sobre el nido del cuco) y Rand Miller, co-creador de la serie Myst, da vida al mismísimo Atrus.









Maníaco del interfaz 8,0

Aunque esta tercera entrega ha corrido a cargo de un estudio distinto del autor de las anteriores, retiene todos los elementos que hicieron de Myst un gran éxito. Mantiene intacta su capacidad para crear una mágica historia que nos sumerge en sugerentes mundos donde lo real se mezcla con lo irreal, gracias fundamentalmente al cuidado puesto en sus imágenes y su banda sonora, muy lejos de las habituales dosis de violencia de la mayoría de los juegos. Aquí todo progresa a un ritmo mucho más tranquilo y relajado, sin presiones de tiempo, y cualquier jugador, por novato que sea, podrá desenvolverse sin problemas gracias al casi inexistente interfaz de juego. Pero esa fidelidad a su fórmula se convierte también en su mayor enemigo. El interfaz no deja suficientemente claro el nivel de interacción con el entorno, resulta difícil en ocasiones saber qué camino se puede tomar o qué objeto se puede manipular (sobre todo si tiene varias piezas); la progresión de la historia baja demasiado en ciertos momentos y, además, presupone unos conocimientos previos de la saga de Myst, por lo que al que se acerque a ella por primera vez, le costará entender de qué va todo aquello. **David de la Escalera**

Aburrido... 4,0

Conozca Myst, el juego que le introduce en un ambiente imaginario y no obstante de enorme realismo, y que le proporciona una absorbente experiencia interactiva... Bueno, supongo que al menos eso era lo que querían hacer. Los entornos son realistas, sí. Te puedes mover en muchas direcciones y hay mucho detalle. La música es onírica y envolvente... ¿Qué es lo que falla, pues? Empecemos diciendo que la trama de fondo es muy, muy intrincada, aunque yo más bien la llamaría pretenciosa. Tenemos a un tipo que se dedica a crear mundos a través de la escritura, teniendo por tanto naturaleza semi-divina, y que es el propio programador representándose a sí mismo. ¡Viva la humildad! El problema es que esta trama tan compleja no tiene ningún reflejo en el juego (quizá por suerte). A la hora de la verdad, no haremos mucho más que perseguir a un hechicero melenudo que nos anda fastidiando, recorriendo paisajitos a base de pinchar con el ratón y buscando desesperadamente objetos con los que interactuar, los cuales son escasísimos. Deberían haberse olvidado de las ínfulas pseudo-literarias y haber intentado aburrir menos al sufrido jugador. **Mario Gómez**

gamma que permita ajustar la claridad con la que se ven las pantallas. En vez de eso, se limitan a dar una guía para optimizar el ajuste del brillo del monitor, lo cual resulta poco eficiente. Evidentemente, los programadores son conscientes de que un jugador se puede perder detalles importantes si la pantalla está muy oscura, pero la solución que han escogido para atender a este problema sólo puede tildarse de perezosa.

El interfaz de Myst 3 es sorprendentemente sencillo y asequible: no se tarda ni un minuto en aprender a manejarlo. Una posible queja es que, si bien el cursor cambia de forma para indicar cuándo se puede interactuar con un objeto, no identifica cuando está señalando a una dirección aceptable para seguir caminando. Aunque en algunos casos está muy claro cuándo se puede avanzar hacia una zona concreta (como cuando se está en un puente, un camino empedrado, unas escaleras...), en otros no es tan evidente, así que uno se puede pasar un buen rato haciendo clic en todas partes para asegurarse de que no se ha dejado un camino sin explorar.

En cuanto al sonido, es de diez. La banda sonora no se entromete ni se hace pesada para el jugador, acompañando sus progresos de forma sutil e imperceptible. Los efectos sonoros han sido repartidos con generosidad, he incluso proporcionan pistas para resolver ciertos acertijos.

Una historia envolvente

Así pues, es una aventura con un alto componente de exploración y, sobre todo, resolución de puzzles. Pero no hay que olvidar que también hay una historia detrás de esos mundos deshabitados,que resultará bien familiar para los seguidores de la serie.

Un jugador que se estrene en este particular universo se verá abrumado por la cantidad de nombres extraños con los que le bombardean al principio, como asumiendo que ya sabe de lo que le están hablando (los D'ni, Atrus, Sirrus, Achenar...). Es un poco lo que pasaba con *La Fuga de Monkey Island* (esperemos que a los fans de Myst la comparación no les parezca obscena), donde había numerosas referencias a sucesos ocurridos en juegos anteriores de la serie. En cualquier caso, uno de los muchos méritos de Myst, Riven y Myst III es que combinan perfectamente la historia con los puzzles y la exploración, creando una experiencia única e inimitable.

Los actores reales que interpretan a los personajes (en vez de los habituales monigotes virtuales que tanto se estilan últimamente) hacen un magnífico trabajo de interpretación y se alían con la labor de los programadores para dotar de credibilidad al mundo que rodea al jugador. Saavedro, el melenudo villano de la función, es un personaje complejo e interesante, con motivaciones bien explicadas, que enriquece considerablemente la ya de por sí fascinante historia de Myst. La identidad exacta del jugador se deja, como siempre, deliberadamente oscura: un golpe de efecto maestro que refuerza su integración con los acontecimientos que se desarrollan a su alrededor.

La espera ha sido larga, pero ha valido la pena. Ahora tan sólo resta meterse de lleno en esta misteriosa aventura (traducida y doblada al castellano, por cierto) y disfrutar de todo lo que tiene que ofrecer. ¡Buena suerte con esos puzzles!

Gabriel Pérez-Ayala

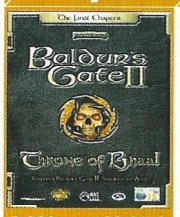
Los libros

El éxito de Myst y el interés despertado por los D'ni, una civilización capaz de crear mundos mediante la escritura de libros, motivaron a la publicación de tres novelas que profundizaban en la historia narrada inicialmente en el juego:

-The Book of Atrus (1995). Escrita por Rand y Robyn Miller (cofundadores de Cyan, la casa desarrolladora de los dos primeros Myst). Narra la vida de Atrus, el escribano por cuyas venas corre la sangre de los D'ni y autor de los mundos del juego.

-The Book of Ti'ana (1996) Escrita por Rand Miller en cooperación con David Wingrove. Narra la vida de Anna, el primer ser humano en contactar con los D'ni y abuela de Atrus.

-The Book of D'ni (1997) La novela final de la serie, escrita por los mismos autores de *TheBook of Ti'ana*. Se centra en los esfuerzos de Atrus por reconstruir la pasada gloria de los D'ni.



3.990 ptas/ 23,98 €
Requiere: Baldur's Gate II
Jugadores: 1
Bioware
Virgin
www.virgin.es

El capítulo final

Bioware revolucionó el mundo del rol con Baldur's Gate y creó una obra maestra con Baldur's Gate II. Mientras las masas esperan a ver qué tal les sale su Neverwinter Nights (que por fin traerá las esperadas reglas de la tercera edición de D&D al mundo del PC), habrá que ir saciando las ansias de rol con esta expansión para Baldur's Gate II.

Y menuda ampliación que se han marcado estos bribonazos de Bioware! Tres, ¡nada menos que tres! episodios adicionales para Baldur's Gate II. Pero no te vayas a creer que son tres episodios cualesquiera, no, ¡son la conclusión definitiva de la épica saga de los hijos de Bhaal! Y pensar que todo el embrollo empezó con el primer Baldur's Gate, hay que ver lo lejano que parece ahora todo... Esto me recuerda a esos módulos por entregas del AD&D de toda la vida, que los empezabas con personajes de nivel bajo y lo mismo acababas pegándote con el mismísimo Demogorgón (el príncipe de los demonios, un bicho con muy mala baba) en su propio plano. Eso sí, que a nadie se le ocurra meterse en este embrollo sin haber jugado antes a las dos primeras partes de la serie.

En teoría, es posible empezar directamente en los tres últimos episodios sin haberse terminado los anteriores, pero lo encuentro definitivamente desaconsejable. No sólo porque te pierdes importantes detalles de la historia, sino porque el nivel de personajes que se maneja aquí empieza a ser verdaderamente preocupante. Si ya en Baldur's Gate II era complicado manejar a personajes de niveles 9 a 20, ¡imagínate ahora, que el nivel máximo se ha fijado en 40! No sólo tienes conjuros y habilidades especiales como para aburrir, sino también infinidad de objetos mágicos que complican aún más la planificación de cada combate.

Porque los combates se las traen: no importa lo poderoso que creas ser, está garantizado que las vas a pasar moradas para hacer frente a los enemigos. Dudo mucho que en el bestiario de D&D quede más de un puñado de monstruos más poderosos que los que te salen aquí. Estas peleas son auténticos combates entre semidioses, amigos, con hechizos de nivel nueve (Deseo, Cometa, Aliento de dragón...), por fin bajo el control del jugador. Nunca ser mago había sido tan rentable.

A propósito de magos, quien desee empezar Baldur's Gate II desde el principio en vez de importar a su grupo de personajes a Throne of Bhaal, o quien prefiera crearse un personaje nuevo para jugar los tres últimos episodios, el generador de personajes guarda una pequeña sorpresa: un nuevo kit para mago llamado "mago salvaje", que pone un punto de divertida (y a menudo catastrófica) incertidumbre al lanzamiento de conjuros.

Y por si todo esto fuera poco, se ha añadido un nuevo calabozo de nivel rigurosamente alto al mapa principal del juego, el Torreón del Vigilante, que promete aún más horas de diversión. Siendo francos, esta ampliación no es lo bastante larga como para constituir una auténtica tercera parte, pero es que Baldur's Gate II tenía doscientas horas de juego potenciales y es difícil que cualquier cosa que se haga después de eso no se quede enana en comparación.

Gabriel Pérez-Ayala

Extasiado 8,5

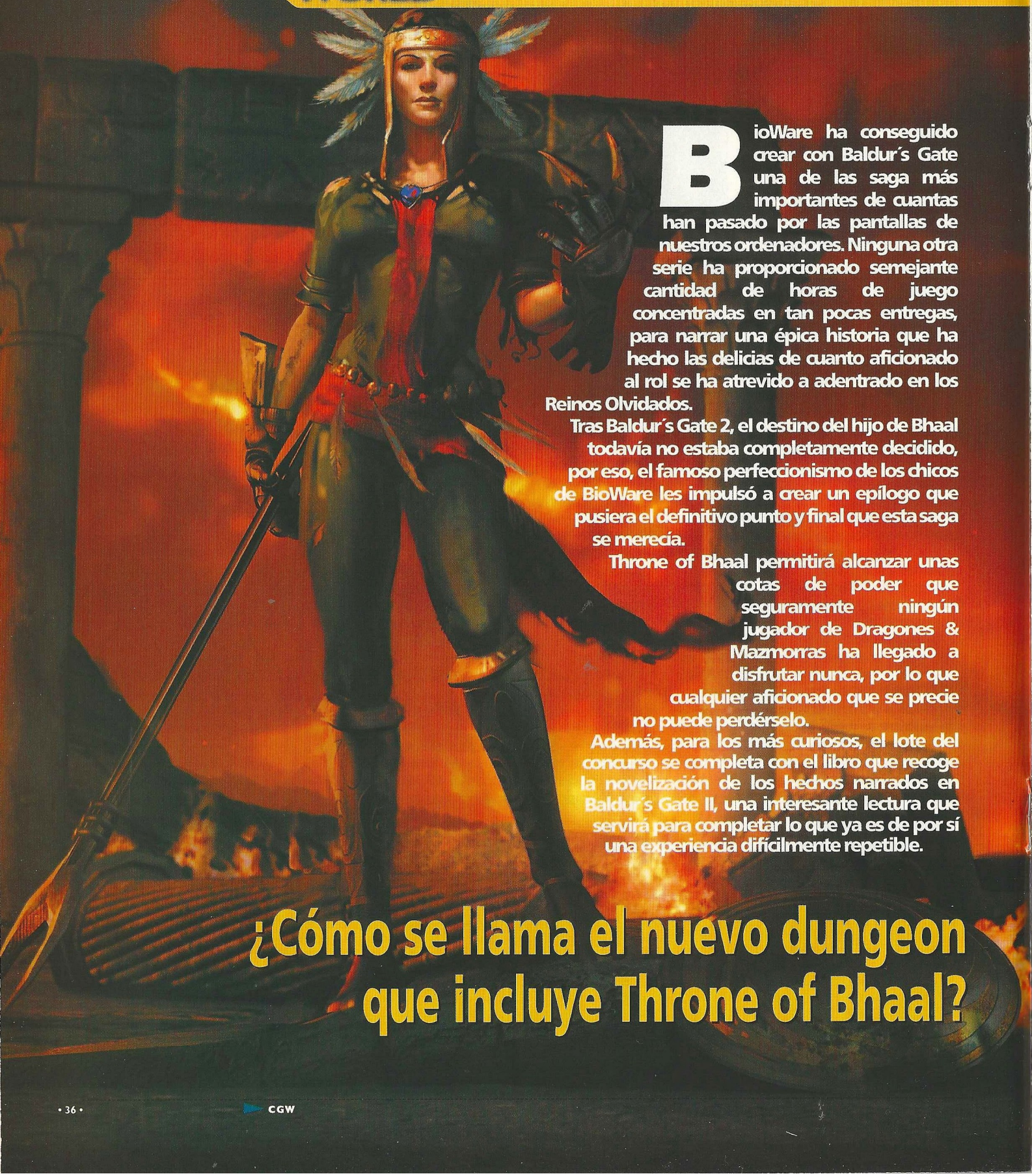
La saga más significativa del rol por ordenador de los últimos años llega a su fin fiel a su espíritu. La expansión de la primera parte de Baldur´s Gate supuso una decepción y era natural que los aficionados pudieran esperar la correspondiente expansión de la segunda con cierto escepticismo. Pues ya pueden dejar a un lado cualquier duda: Throne of Bhaal contiene más horas de juego y material nuevo que muchos juegos completos, algo que tampoco es especialmente sorprendente para los que están acostumbrados a los excesos de Baldur´s Gate, pero que es una prueba más de que los chicos de BioWare saben hacer su trabajo. No sólo encontraremos uno de los mejores dungeons de la serie, sino que podremos conocer el destino final de nuestro héroe y reencontrarnos con viejos conocidos en una historia que mantiene ese tono épico que ha dominado la saga. Si a eso unimos la consabida dosis de nuevos objetos mágicos, enemigos y, sobre todo, de hechizos y habilidades especiales para los niveles de experiencia más elevados, nos encontramos con la que es posiblemente una de las expansiones más completas jamás realizadas. Una excelente manera de despedirse. Ya podrían aprender otros. **David de la Escalera**

El rolero resucitado 8,7

Hasta hace no mucho tiempo me encontraba entre las filas de los defensores a ultranza de los buenos juegos de rol para PC, como el que amplía Throne of Bhaal. Sin embargo, después de terminarme Planescape Torment, algo se rompió en mi interior y me volví perezoso: ya no aguantaba el infierno de horas que exigía Baldur's Gate II. Quizá sea la edad o la escasez de tiempo, no lo sé.

Me pongo ante Throne of Bhaal anticipando el cansancio que sé que me va a producir, las horas que voy a invertir con él... Y ocurre el milagro: eso que se había roto en mi interior se recompone y recupera a un rolero para la causa. Por fin puedo tener magos mega-poderosos con hechizos salvajes, aunque sea difícil de narices abrirse paso por el dungeon. Mejor, así la victoria es más gratificante. Me sigue cansando leer tanto texto, pero la historia es apasionante y eso lo hace mucho más llevadero.

Alguien me dice en la oficina que tengo que traer el juego para que lo vea otra persona. Me cuesta trabajo desprenderme temporalmente de él, porque quiero terminármelo ya. Toda una señora expansión. **Daniel Martín**



BioWare ha conseguido crear con Baldur´s Gate una de las saga más importantes de cuantas han pasado por las pantallas de nuestros ordenadores. Ninguna otra serie ha proporcionado semejante cantidad de horas de juego concentradas en tan pocas entregas, para narrar una épica historia que ha hecho las delicias de cuanto aficionado al rol se ha atrevido a adentrado en los Reinos Olvidados.

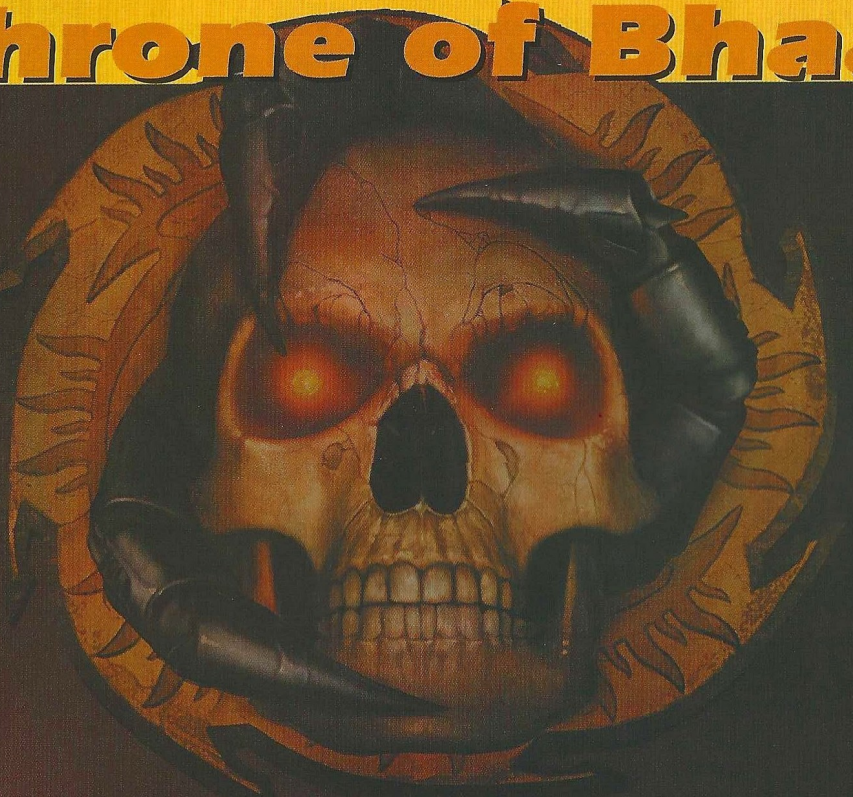
Tras Baldur´s Gate 2, el destino del hijo de Bhaal todavía no estaba completamente decidido, por eso, el famoso perfeccionismo de los chicos de BioWare les impulsó a crear un epílogo que pusiera el definitivo punto y final que esta saga se merecía.

Throne of Bhaal permitirá alcanzar unas cotas de poder que seguramente ningún jugador de Dragones & Mazmorras ha llegado a disfrutar nunca, por lo que cualquier aficionado que se precie no puede perdérselo.

Además, para los más curiosos, el lote del concurso se completa con el libro que recoge la novelización de los hechos narrados en Baldur´s Gate II, una interesante lectura que servirá para completar lo que ya es de por sí una experiencia difícilmente repetible.

¿Cómo se llama el nuevo dungeon que incluye Throne of Bhaal?

Concurso Throne of Bhaal



Regalamos 15 lotes de premios

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

Computer Gaming World
AMERICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Throne of Bhaal")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con la respuesta correcta, se procederá a escoger 15, que conseguirán uno de los lotes de premios compuestos por el juego Baldur's Gate II: Throne of Bhaal y el libro Puerta de Baldur's II: Shdows of Amn. Los premios no serán canjeables, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 10 de Noviembre de 2001, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 8 de Noviembre de 2001.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 10 de Noviembre de 2001, publicándose el resultado en el número 73, correspondiente a Diciembre de 2001, de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participación

CONCURSO THRONE OF BHAAL

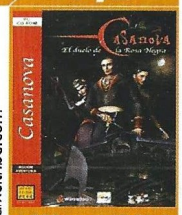
Enviar a:
Computer Gaming World
Redacción.
C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad .....
C.P. .....
Provincia .....
Teléfono .....

RESPUESTA: .....

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal: desarrollado y (c) 2001 BioWare Corp. Todos los derechos reservados.

Un libertino en Venecia



www.casanova.arxeltribe.com

6.990 ptas/ 42,01 €
Requiere: P 300 MHz, 32 Mb, aceleradora 3D c/ 8 Mb
Jugadores: 1
Arxel Tribe / Cryo

Giacomo Casanova, el intrépido aventurero, nos traslada a una historia de acción e intriga en la romántica Venecia, una ciudad donde no todo es lo que aparenta ser y que ha sido tratada por el filtro de la imaginación en sus barcos y góndolas, ahora voladores. El marco perfecto para desvelar quién asesinó a nuestra madre, qué oculta en sus callejones y quiénes están intrigando para hacerse con el control de la ciudad.

Casanova es uno de esos personajes que arrastran un cierto aura de maldito, seductor irresistible, aventurero... Son sólo los aspectos más conocidos de este personaje que existió realmente y cuyas andanzas ya se han convertido en mito. En *El duelo de la rosa negra* vamos a encontrar la faceta aventurera e investigadora de este personaje, aunque no podremos resistirnos a cortejar a todas las damas que encontremos en nuestro camino.

Casanova es una aventura gráfica en tercera persona con muchas dosis de acción. La historia comienza cuando nuestro barco volador es atacado por los mongoles: allí matan a nuestra madre y el propio Giacomo está a punto de morir. De forma milagrosa somos salvados por unos pescadores y acogidos en Venecia por el duque Grimani, quien nos presta algo de dinero para que comencemos a investigar qué está ocurriendo en nuestra ciudad natal.

El duque representa la facción política más liberal, y está enfrentado al partido conservador. Venecia vive, además, las vísperas de sus prestigiosos juegos con la amenaza de un posible ataque de los mongoles, las intrigas del partido conservador (que provocan que todo el que hable de política en la calle esté bajo sospecha) y extraños sucesos en la ciudad a los que parece que la propia Lucrecia Borgia no es ajena.

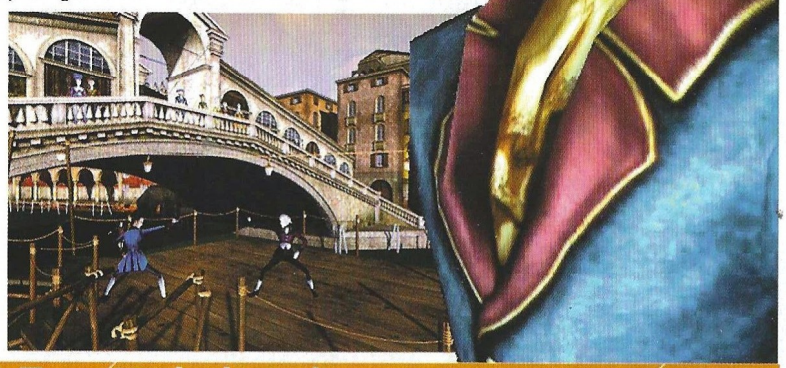
El juego

Casanova es un juego que mezcla con sabiduría muchos elementos: el hilo narrativo se complementa con diversos minijuegos que enriquecen y añaden interés a la historia. En las casetas de feria cercanas a la plaza de San Marcos vamos a poder jugarnos nuestro dinero a las cartas o los dados, afinar nuestra puntería con la ballesta, cambiar de vestuario y conseguir objetos con los que cortejar a las damas.

Si la historia está bien trenzada, la recreación de Venecia es magnífica: una ciudad llena de colores tanto en sus edificios como en sus gentes, un ambiente entre decadente y sofisticado que ha sido perfectamente retratado. Pero la ciudad no es un lugar tan apacible e inofensivo como aparenta; para conseguir terminar con éxito nuestra aventura es vital mejorar nuestras habilidades como espadachín, ya que serán numerosas las veces en que seamos retados y tengamos que hacer uso de nuestra espada. El mecanismo de lucha no es muy fácil, por lo que es aconsejable seguir los consejos que nos dan y practicar en el gimnasio.

Casanova es un juego entretenido y muy agradable de jugar visualmente, los sonidos y voces tienen el mismo buen nivel que los gráficos y los diálogos son divertidos. El galanteo (cortejo a las damas) sólo queda en eso, un pobre tributo a la imagen libertina de Casanova, quien, seguramente, era más convincente con las solitarias señoras venecianas. La ciudad de los canales nos espera, ¿serás capaz de ponerte en la piel de Giacomo de forma digna?

Óscar Charneco



El puntilloso 6,5

Este juego no va a causar ninguna revolución. Convertido en Giacomo Casanova deberás resolver una intrincada trama en una Venecia alternativa y bizarra (las góndolas vuelan). El control no es precisamente fluido y los gráficos son como mucho mediocres. En este aspecto, lo más molesto son los continuos cambios de cámara. A veces aparecerán hasta tres planos distintos con sólo andar unos metros, lo cual resulta muy molesto. La mecánica del juego tampoco ofrece nada demasiado novedoso: nos movemos dentro de los cánones tradicionales de aventura. Como puntos a favor, algunos de los diálogos son bastante graciosos y contamos con bastantes minijuegos que dan vidilla al asunto. Haciendo honor a su fama, el bueno de Casanova podrá intentar enamorar a muchas de las damas que se encuentre con algo que han llamado "interfaz de seducción". A la hora de la verdad, se trata de escoger la frase adecuada, como toda la vida, gracias a lo cual la señorita en cuestión nos proporcionará éste o aquél objeto que nos haca falta. En definitiva, Casanova no es un juego horrible, pero está lejos de la excelencia. **Mario Gómez**

Embelesada 7,0

Nada es igual desde que tu madre murió asesinada en un barco. Desde aquél día la sed de venganza corre por tus venas. Y qué mejor marco para desenmascarar la conspiración que la decadente Venecia con sus majestuosos palacios y serpenteantes canales. Tu papel es el de Casanova. Sí, el mismo seductor aventurero que se pasó la vida enredado en intrigas políticas y sexuales. Pues bien el juego tiene mucho de ambas cosas, aunque evidentemente en lo que respecta al segundo punto simplemente se queda en el cortejo. El control del arte de seducción te ayudará en muchas ocasiones a encontrar el camino. Y es que parece ser que las damas venecianas andan algo escasas de cariño y bastante deseosas de que un servidor se bata en duelo de espadas por ellas. Lo mejor sin duda son los preciosistas escenarios que se convierten en un deleite para los ojos. Una aventura que, más que por su jugabilidad, destaca por reflejar los pintorescos caracteres y modales del siglo XVIII. Un juego que nos hará oír el murmullo de una ciudad fascinante.

Mónica Revilla

3.990 ptas/ 23,98 €
Requiere: P 266 MHz, 64 Mb, aceleradora 3D
Jugadores: 1
Origin/ EA
www.uo-europe.com

Lord British ataca de nuevo

Ultima Online, el más venerable de los juegos multijugador masivos (de esos que hay que pagar cuota mensual para jugar), ha visto en los últimos tiempos su popularidad mermada por la competencia de juegos como Asheron's Call y Everquest. Desgraciadamente, la actualización Third Dawn llega demasiado tarde y hace demasiado poco por remediar la situación.

La principal novedad que aporta Third Dawn al mundo de Ultima, además de una nueva región que amplía el número de zonas explorables, son los gráficos 3D. En concreto, los modelos de los monstruos y los personajes han recibido un lavado de cara bastante significativo y los conjuros tienen efectos especiales mejorados. Ahora se puede hacer zoom para examinar de cerca el entorno, una función que no es especialmente útil en este juego concreto, pero que es visualmente agradable. También se puede realizar una variada gama de gestos especiales como saludar, bostezar o asentir, lo cual enriquece las posibilidades de interacción social.

El interfaz también ha sido remozado para facilitar su uso mediante ventanas desplegables, lo cual no impide que siga siendo complicado de usar para los novatos. Ciertamente, introducirse por primera vez en un juego de la complejidad de Ultima Online no es fácil para nadie. Es bien sabido que la guía de un jugador veterano es fundamental en ese sentido. Por fortuna, en Britannia hay abundantes jugadores de esa clase, dispuestos a ayudar a un camarada en apuros, curar a un necesitado o, simplemente, explicar cómo funciona el sistema de habilidades. El estatus de "joven" que se asigna a las cuentas de los jugadores novatos (de menos de cuarenta horas) también ayuda a paliar el desconcierto inicial, ya que los agresivos monstruos que pasean por los alrededores se abstienen de iniciar combates con ellos. Incluso hay una ciudad, Haven, que está especialmente diseñada para ayudar a los nuevos jugadores a comenzar con el juego. Lógicamente, Haven es sensiblemente menos bulliciosa e interesante que la capital del reino, donde se encuentra todo tipo de gente extraña e interesante.

Cabe destacar que junto a Third Dawn se incluye una instalación opcional en 2D del juego (Ultima Renaissance) que permite entrar en los dominios de Lord British sin necesidad de tarjeta aceleradora. Todo un detalle para aquellos usuarios que, por un motivo u otro, no disponen de ella, o que prefieren jugar con el servidor antiguo por problemas de estabilidad.

Haciendo balance general, no deja de ser desafortunado que esta nueva versión de Ultima, aunque haya mejorado gráficamente, siga quedándose por detrás de sus más directos competidores, Asheron's Call y Everquest. De hecho, Third Dawn iba a ser un pequeño aperitivo antes del ambicioso Ultima Online: Origin, un proyecto que se canceló inesperadamente cuando EA despidió al equipo que estaba trabajando en él. Así las cosas, es dudoso que esta nueva edición de Ultima, al fin y al cabo el juego que inició el concepto de mundos multi-jugador masivos, pueda recuperar el trono que por derecho le pertenece.

Gabriel Pérez-Ayala

Enfadado 3,0

Hay que admitir que el futuro de los juegos de rol está en los juegos *online*. Miles de jugadores humanos interactuando en mundos de fantasía, con entornos virtuales de gran capacidad gráfica a los que se accede de forma sencilla. Es el futuro, pero parece que todavía no hemos llegado a él. Ultima Online nos ofrece todo lo que podríamos querer: un mundo realmente inmenso, miles de jugadores, fantasía de la buena y la capacidad de crear personajes que se salgan de cliché trinchador de carne que promueven otros tipos de juegos de rol. Todo es estupendo hasta que lo ponemos en práctica. Porque a la hora de la verdad nos tiramos cerca de dos horas cargando parchecitos antes de empezar a jugar por primera vez y, cuando por fin hemos acabado con tanta zarandaja, es muy probable que podamos leer las obras completas de Cervantes, la guía de teléfonos y un par de enciclopedias antes de conseguir conectar...suponiendo que conectemos claro. Puede que sea culpa del servidor o puede que la inoperancia de Internet sea el privilegio que nos corresponde por ser españolitos, pero lo que no tiene excusa es que no avisen en la caja de que para jugar todos los meses hay que pagar todos los meses... **Javier Sevilla**

El comunero 7,0

Complicado esto de meterse en un juego *online* que medio mundo lleva años jugando y que uno no ha podido disfrutar hasta ahora. Pero superadas las barreras del desconocimiento de Britanni y muchas horas de aprendizaje, apetece vivir una vida virtual que, según como seas, puede llegar a consumirte una docena de horas a la semana. Eso sí, juegas gratis (conexión aparte, claro) el primer mes, después tienes que acoquinar 10 dólares mensuales para que la cosa siga funcionando como debe.

En tan poco espacio, es difícil hacer una crítica razonada tal y como exige la ocasión, pero yo me encuentro entre los que prefieren jugabilidad y accesibilidad a despliegues gráficos en pantalla. Dicho de otra manera: en su momento jugué a Everquest y, aunque sea más bonito que Ultima en el apartado visual, me quedo en Britannia. Aquí la gente es mucho más amable y dada a prestar ayuda y la sensación de pertenencia a una gran comunidad, mucho más sólida que en Everquest, a pesar de que haya podido haber problemas en el pasado. Con una ADSL va bien, aunque empezar a jugar cuesta la descarga de demasiados parches. **Daniel Martín**

Cine y juegos

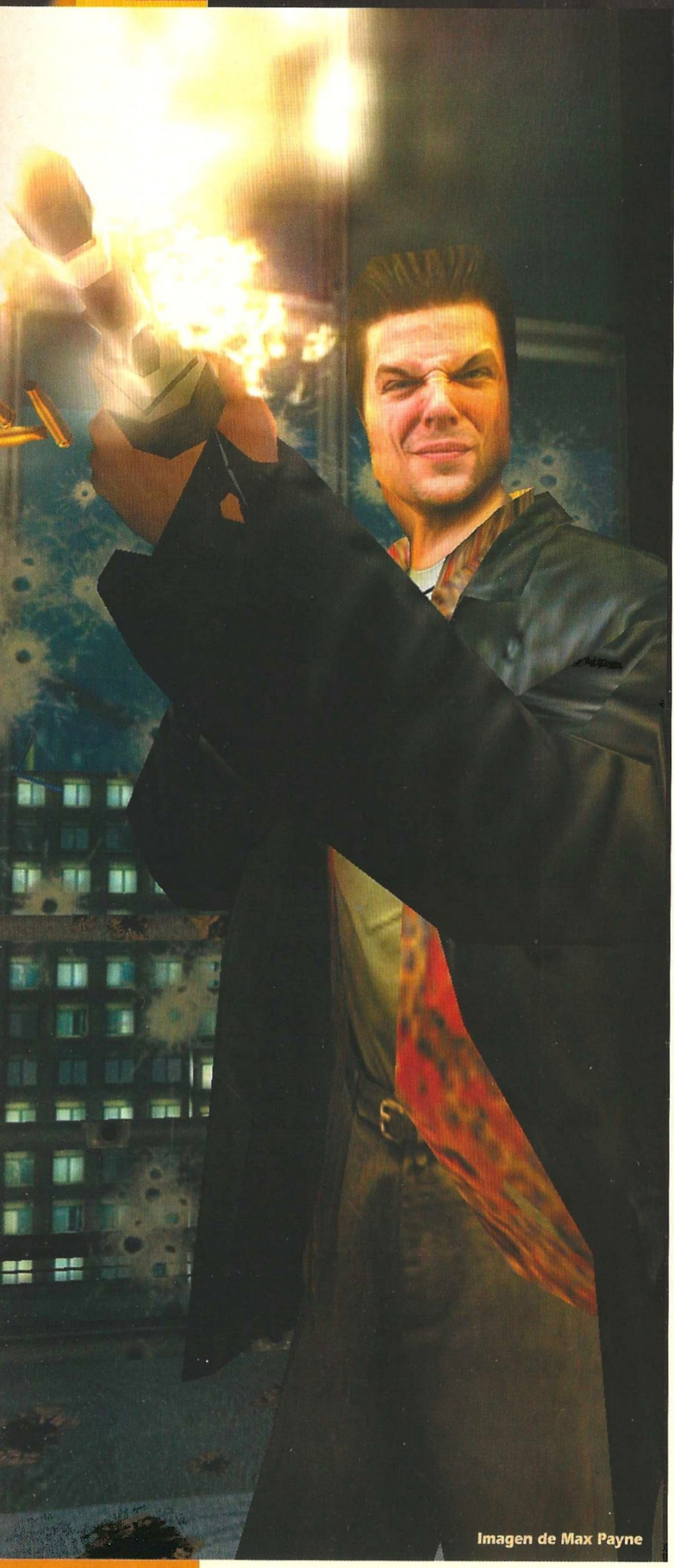


Imagen de Max Payne

Por mucho que se hable del ascenso del sector de los videojuegos que , en los últimos años, ha conseguido alcanzar niveles de facturación que le permiten codearse con los grandes del entretenimiento como el cine o la música, todavía le falta camino por recorrer para convertirse en una industria capaz de llegar a las masas como lo hacen las dos anteriores, en especial el cine, que sigue estando considerado como el rey.

El cine tiene algo especial. Por mucho que la gente se queje de la falta de calidad y originalidad de las películas actuales y de su excesiva comercialidad, lo cierto es que se siguen llenando las salas para ver los últimos estrenos, precisamente esas grandes producciones en las que los criterios comerciales priman sobre cualquier otra consideración. El cine dispone de una especie de bulo para "tomar prestado" de otros medios cuanto se le antoje. Siempre que necesite refrescar ideas, no tiene más que echar un vistazo a su alrededor y fagocitar lo que encuentre.

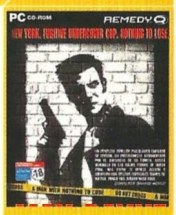
Con los videojuegos, la relación que ha mantenido el cine en las últimas décadas ha sido un tanto irregular. Al principio, naturalmente, se limitaba a ignorar por completo a nuestra naciente industria. Pero, curiosamente, una de las películas más revolucionarias por su uso de las más avanzadas técnicas de efectos especiales y sus originales ideas sobre realidad virtual, está íntimamente relacionada con nuestro sector. Ya en 1982, hubo quien se dio cuenta de que la relación entre ambos medios podía ser positiva. Me estoy refiriendo a ***Tron***, en la que un diseñador de videojuegos se ve absorbido por una de sus creaciones e inmerso en un asombroso mundo digital. Más tarde, en 1985, llegaría la que se considera la primera película inspirada en/por un videojuego, ***Commando***, con un Schwarzenegger todavía muy al principio de su carrera. Cualquiera que jugara a este clásico se daría cuenta de que esa supuesta inspiración estaba bastante cogida por los pelos, pero en fin, era un comienzo.

Sin embargo, aunque con los años han seguido realizándose, con escasa fortuna hasta el momento, películas basadas en juegos, y la tendencia parece acentuarse a medida que pasan el tiempo, lo cierto es que la relación ha tendido a ser más beneficiosa en la otra dirección, es decir, juegos basados en películas. Los resultados han sido casi tan poco acertados en un sentido como en otro. Las licencias de películas, a pesar de tratarse de títulos bastante esperados, o quizá por eso mismo, no suelen ir acompañadas de productos sólidos, que saquen provecho del material original. Nuevamente, los mayores aciertos han llegado por una vía indirecta: aquellos que, sin estar basados en un filme concreto, son capaces de absorber los principios, ideas y mecanismos que hacen que un medio funcione, para plasmarlos en otro, con resultados, al menos, igual de satisfactorios.

Los juegos que han logrado reproducir una experiencia cinematográfica sin usar una licencia popular como coartada, han sido más y mejores que aquellos que han llegado con un padrino famoso. ¿A santo de qué viene todo este rollo? Pues a que si este mes echas un vistazo a nuestra sección, verás dos casos de ambas tendencias. Por un lado tenemos un juego de película como ***Abierto Hasta el Amanecer*** y, por otro, un juego que merecería ser una película: ***Max Payne*** (y, según las últimas noticias, lo será). Cualquiera que eche un vistazo a las opiniones y puntuaciones no creo que necesite respuesta sobre qué tendencia me parece más apetecible.

Perdona que corte así, pero el espacio de que disponemos en esta sección no me da para desarrollar este tema como me gustaría, aunque, si te parece, ya me contarás qué te ha parecido Max Payne y, por contra, qué te ha parecido la película de ***Tomb Raider***, dos grandes producciones en sus respectivos campos que se inspiran en conceptos del otro. ¡Qué mal repartido está el talento y qué injusta es la masa! **David de la Escalera**

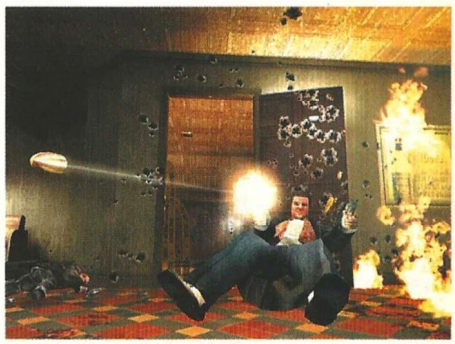
Solo contra el mundo



www.godgames.com

7.995 ptas/ 48,05 €
Requiere: P 450 MHz, 96 Mb, aceleradora 3D c/16 Mb
Jugadores: 1
Remedy / Proein

Pocas veces en tantos años hemos encontrado algo tan impactante como Max Payne, un perfecto thriller psicológico cargado de tensión. Su protagonista, atormentado por el asesinato de su familia, busca venganza en los bajos fondos de Nueva York. Max Payne te ofrece acción y aventura con efectos especiales dignos de Matrix. Nunca has jugado nada igual.



Max Payne es un detective de la policía neoyorquina que al regresar a casa un buen día descubre con horror que unos yonquis han asesinado a su mujer y a su hija recién nacida. En ese instante, a pesar de dar cuenta de los asesinos in situ, algo se quiebra en su interior y una vital sed de venganza comienza a mover su actos. Los yonquis eran adictos a una nueva droga de diseño denominada Valkyr, conocida comúnmente como V.

Max, consciente de que los drogadictos son también víctimas, se lanza a una búsqueda sin piedad de quienes fabrican y distribuyen el V. Para ello se infiltra en la mafia informando a su compañero, Alex hasta que, después de tres años, su tapadera es descubierta.

No te vamos a explicar más del guión en estas páginas para no estropearte la sorpresa, pero si quieres conocer algunos detalles más, echa un vistazo a nuestra nueva sección de guiones de juegos en la página 71. La historia de Max Payne se desvela poco a poco empleando dos tipos de recursos narrativos: páginas de cómic en pantalla y animaciones creadas con el entorno (motor) gráfico del juego, una potente herramienta capaz de alcanzar resoluciones y niveles de detalle impresionantes siempre y cuando tu ordenador le ofrezca el hardware necesario.

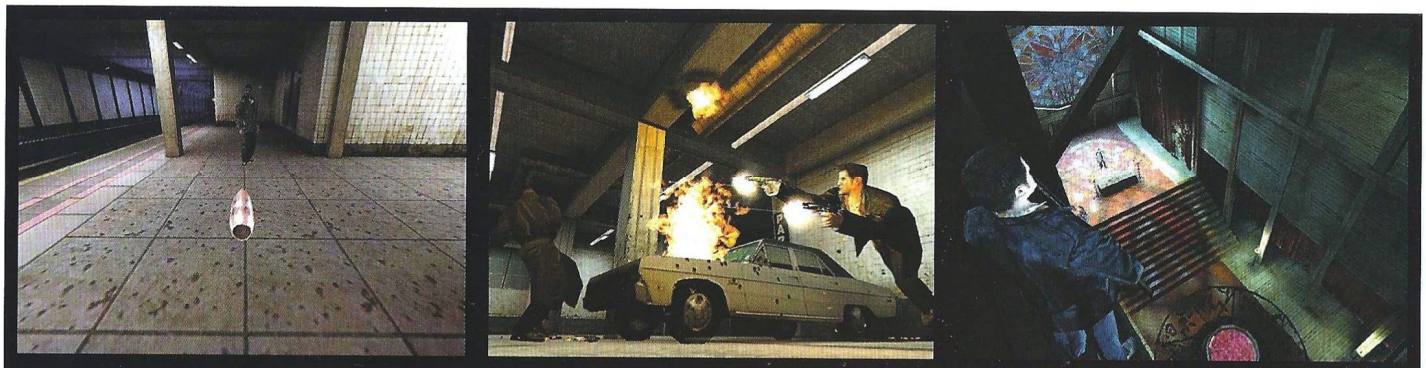
Desde el principio del juego hasta el final, irás descubriendo a los personajes y el desarrollo de la historia a través de viñetas narradas por el propio Max, ilustraciones fotonovelescas que enlazan en ocasiones con animaciones 3D cuyo objetivo es realizar una transición adecuada entre el radical cambio visual del cómic y la trepidante acción del juego.

El protagonista está magníficamente caracterizado, no sólo por el modelo 3D utilizado para su representación, sino por la expresividad de su rostro, la interpretación del actor que ha doblado su voz y la credibilidad que consigue el personaje a lo largo de todo el juego con su comportamiento, movimientos y acciones.

Antes de entrar en más detalles acerca del juego en sí, hay que explicar un par de cosas que diferencian a Max Payne de otros títulos del género en cuanto a jugabilidad se refiere, dos modos de enfrentarse a los enemigos que constituyen uno de los mayores logros diseño y originalidad dentro del software. Seguro que recuerdas cómo ralentizaban el tiempo Trinity y Neo en Matrix para realizar espectaculares acrobacias, esquivar balas o atacar a sus enemigos. Pues bien, en Max Payne dispones de dos modos inspirados en eso mismo: uno de ellos te permite ralentizar el tiempo mientras estás inmóvil para apuntar y disparar con cierta tranquilidad en situaciones en que te ves rodeado por demasiados enemigos, mientras que el otro produce un efecto similar pero con la posibilidad de movimiento simultáneo, es decir, que puedes lanzarte hacia cualquier dirección mientras disparas.

Esta ventaja podría ser considerada como un desequilibrio del juego a favor del jugador, pero en realidad se limita a compensar la superioridad numérica de los enemigos y sus ataques por sorpresa, muy frecuentes en todos los escenarios.

Evidentemente, ambos modos de ataque no se pueden emplear constantemente, pues existe una limitación de tiempo marcada por un reloj de arena que, una vez vacío, tarda un rato en reponerse.



Cuando disparas la bala definitiva al último enemigo de una determinada zona, la cámara sigue la trayectoria del proyectil hasta el impacto en el enemigo (imagen de la izquierda). Lo mismo sucede al utilizar el rifle de francotirador. En el centro, puedes ver una secuencia en la que se ha ralentizado el tiempo para atacar a los enemigos: el salto de Max para tirarse al suelo mientras dispara y esquiva los proyectiles enemigos logra un efecto espectacular. A la derecha, Max observa el altar de un culto satánico con el que debe terminar.

Cuando no empleas estos modos de ataque, tendrás que componértelas como en cualquier otro juego de acción, apuntando y disparando, eso sí, con limitación de munición. Un pequeño punto blanco haces las veces de punto de mira y los enemigos resisten más o menos las balas en función de dónde impacten los disparos: un certero tiro en la cabeza acaba con cualquiera, mientras que un disparo en la pierna sólo conduce a una grave cojera.

Sí, obviamente es un juego violento, y mucho, pero por eso está recomendado para mayores de 18 años y no para niños de párvulos. Además, hay otros elementos de temática adulta como las drogas, los yonquis tirados en los lavabos y edificios abandonados, moteles de prostitutas que graban sus actividades con los clientes, cultos satánicos y muchas otras cosas, pero, insistimos, nadie pretende ni ha pretendido nunca que Max Payne fuese para niños.

Los niveles de acción alcanzan el paroxismo, pero se ha querido ambientar todo con una atmósfera realmente espectacular. La representación de las calles, tejados, edificios, muelles y otros lugares de Nueva York es lo mejor que has visto en tu ordenador, aún con la resolución más baja y el nivel de detalle mínimo. Los edificios no se limitan a ser bloques rellenos con texturas de ladrillos, sino que presentan grafittis, desconchones, ventanas rotas...

Absolutamente todo está recreado en 3D, incluso las balas que disparas y te disparan, los copos de nieve que caen y los casquillos que caen de las ametralladoras. Toda la acción transcurre durante la peor tormenta del siglo, algo que tiene gran influencia en muchos niveles de juego. Una música cambiante según el lugar en que te encuentres apoya la acción o desaparece para dar lugar a efectos de sonido que logran mantener la tensión constante.

Un diseño excelente

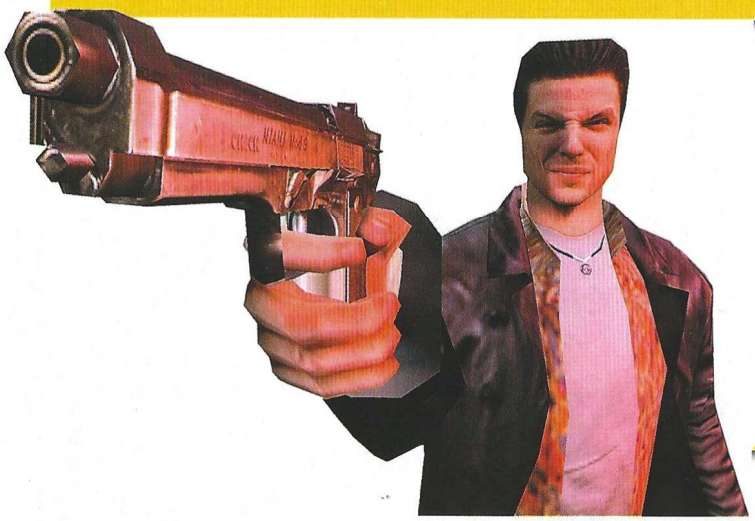
Además de explorar y disparar, también tendrás que resolver puzzles que, si bien no son excesivamente complejos, aportan algo de variedad a la fórmula. Por otro lado, en determinados escenarios tendrás que manipular vehículos como gigantescas grúas de carga.

Sin embargo, aunque todo esto está muy bien, se podría pensar que Max Payne no es más que un juego sobresaliente técnicamente hablando, pero con poca chicha. Nada más lejos de la realidad. El diseño de los niveles y escenarios te mantendrá al límite de tus posibilidades como jugador, exigiéndote emplear a fondo tus reflejos y todas las habilidades que poseas para que Max sobreviva, algo harto compicado que te tendrá buscando analgésicos mucho tiempo para recuperar energías y mitigar el dolor de las heridas.

Por ejemplo, en un momento dado tienes que recuperar el control de un barco para un mafioso ruso. El asalto a la nave es uno de los niveles mejor planteados del juego, pues te obliga a ser cauteloso y eficaz en tus acciones, al igual que otras muchas escenas. En otra ocasión tendrás que rescatar y proteger a un científico para conseguir salir de un edificio secreto del Gobierno.

Aunque toda la acción transcurre en escenarios realistas, tres años después del asesinato de la familia de Max, hay dos ocasiones en las que el protagonista tendrá que enfrentarse con sus peores temores y recuerdos. No te vamos a explicar cómo sucede, pero tendrás que sacar a Max de un mundo onírico digno de la peor pesadilla que puedas imaginar. Estos niveles presen-

El cómic, totalmente traducido al castellano igual que el resto del juego, sirve para presentar los acontecimientos más importantes a lo largo del todo el juego y se utiliza como recursos narrativo de la historia. La única pega es que el proceso de integración ha dejado ilegibles algunas de sus viñetas. A la derecha, una de las ilustraciones del cómic consigue captar la furia y angustia de Max ante la violenta muerte de su mujer y su hija.



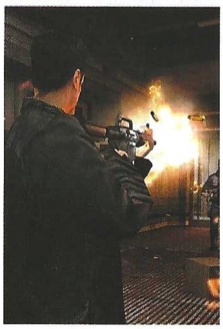
Matrix-adicto 8,8

Max Payne es un juego que hace de una copia descarada a Matrix su mejor virtud, y es así porque lo hace con estilo. Cuando nos sentamos a jugar con Max, en los escenarios del juego se empieza a vislumbrar una cierta referencia visual y una puesta en escena que recuerdan a Matrix. Al avanzar descubriremos que hay escenarios literalmente copiados en los que podremos agazaparnos, congelar el tiempo y usar todo tipo de armas automáticas en una acción frenética contra los enemigos Pero partiendo de esta base, Max Payne va más allá y desarrolla un argumento interesante y congruente que vuelve a tener ciertos guiños a algunas obras de la ciencia ficción conocidas (¿alguien recuerda el ambiente a veces onírico de Clones, y el asesinato de la mujer e hijo del policía protagonista por parte de la mafia?). El aspecto técnico ayuda, aunque son exagerados los recursos que necesita el juego para los gráficos si compara con otros juegos en tercera persona (como Blade). La música y efectos sonoros están muy cuidados y los modos de juego extra aumentan la dificultad. Pero Max Payne también tiene una pega: no existe un modo multijugador y, en estos tiempos, eso no tiene perdón. **Hugo Serrano**

Max-adicto 9,5

Antes de empezar a jugar, me temía que Max Payne pudiera ser otro de tantos productos que abusara del tan sobado "estilo Matrix" para ofrecer la enésima experiencia donde la forma primara sobre el contenido. La idea de andar parando el tiempo constantemente para disparar a placer y esquivar balas podía descompensar completamente el juego. He visto la luz. Sí, efectivamente, el envoltorio es sin duda espectacular (ya podéis ir pensando en actualizar vuestra máquina), pero es el resto lo que hace de Max Payne un título imprescindible. El tiempo bala está perfectamente ejecutado y administrado para evitar abusos, la dificultad templada para no desesperar a los que no gozan de reflejos sobrehumanos y la historia resulta al menos, si no increíblemente original, algo que muy pocas veces se ha visto en el campo de los videojuegos. Además de sólida, consigue eso que deberían hacer todos los juegos: que deseemos avanzar para ver cómo continúa. Tan sólo desearía que fuera más largo. Espero que los aficionados sean capaces de aprovechar las herramientas que incluye el juego para crear más niveles y escenarios y conviertan a Max en el clásico que merece ser. Para mí ya lo es. **David de la Escalera**

tan un aspecto radicalmente diferente a los demás; son siniestros, oscuros, los pasillos se alargan como en la famosa secuencia de *El Resplandor* y el motivo central se repite: el asesinato de Michelle, la esposa de Payne, y su hija recién nacida. De hecho, se pueden escuchar los angustiosos lloros del bebé y la atormentada voz suplicante de Michelle llamando a Max, lamentos capaces de conmover a cualquiera.



El guión justifica de forma impecable estos niveles, así como otras secuencias que podrían resultar poco creíbles teniendo en cuenta el grado sumo de realismo que se alcanza en líneas generales.

Además, los más veteranos pueden escoger distintos niveles de dificultad que llegan incluso a marcar un tiempo determinado para cumplir las misiones. Si eso no te basta, siempre puedes entregar tu tiempo a las numerosas herramientas que se incluyen en el CD para crear niveles, escenarios y todo lo imaginable, aunque no hay un soporte técnico oficial para estas aplicaciones.

La manufactura técnica es increíble, pero no escapa a una crítica que, por desgracia, parece que se va a repetir con frecuencia en el futuro con numerosos títulos del género: las exigencias excesivas de hardware para poder disfrutar el juego en todo su esplendor. Con la resolución más baja (640 x 480 x 16) y el mínimo detalle, Max Payne es una experiencia apasionante, pero no es comparable a la que se obtiene con un potente equipo que supere los 800 MHz y una tarjeta aceleradora de última generación cargada de memoria.

En cualquier caso, éste es sin duda uno de los grandes juegos del año dentro del género y también en el panorama general de juegos de ordenador. Un lector nos comentaba con gran acierto hace pocas semanas que, evidentemente, no todos los títulos son el juego del año, pero tanto a él como a ti podemos asegurarte que éste lo es, aun teniendo en cuenta los requisitos técnicos.

Por todo lo que te hemos explicado anteriormente y muchas más cosas que podrás descubrir jugando por ti mismo, Max Payne consigue dar otra vuelta de tuerca a los juegos de acción en tercera persona sentando un nuevo estándar de calidad que será difícil de superar. Su puntuación no hace de él el juego perfecto, ni mucho menos, pero desde luego es el mejor que puedes disfrutar en estos momentos, además, totalmente traducido doblado al castellano con muy buen criterio, sobre todo, en la traducción. Pocos juegos consiguen además tenerte pegado al ordenador hasta el agotamiento, y éste se incluye dentro de los privilegiados que lo logran.

José Mª Martín

Buscamos al Más Max

No vamos a deshacernos en alabanzas hacia Max Payne: en este número tienes el análisis, la guía y los trucos para sacar tus propias conclusiones. Así que, al grano: si estás jugando o ya te has terminado Max Payne y has prestado atención al juego, quizá seas nuestro lector Más Max, un jugón con suficiente habilidad como para superar los desafíos que te plantea ser Max Payne. Demuestra tus conocimientos del juego y responde a las preguntas que te proponemos. Si las respuestas son correctas, participarás en el sorteo de un superordenador especialmente diseñado para jugar, convirtiendo la experiencia de cualquier juego en una auténtica pasada.

Max Payne y el logo de Max Payne son marcas comerciales de Remedy Entertainment, Ltd. 3D Realms Entertainment y el logo de 3D Realms son marcas comerciales de Apogee Software, Inc. Remedy y el logo de Remedy son marcas comerciales de Remedy Entertainment, Ltd. Take 2 Interactive Software y el logo familiar de Take 2 son marcas comerciales de Take 2 Interactive Software. Godgames y el logo de Godgames son marcas comerciales de Gathering of Developers, Inc. El resto de nombres y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. © 2001 Gathering of Developers, Inc. Todos los Derechos Reservados. Max Payne & el logo de Max Payne son marcas comerciales de Remedy Entertainment, Ltd y 3D Realms Entertainment. Remedy & el logo de Remedy son marcas comerciales de Remedy Entertainment, Ltd. 3D Realms Entertainment & el logo de 3D Realms son marcas comerciales de Apoggee Software, PS2 y el logo familiar de PS2 son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment, Inc. Godgames & el logo de Godgames son marcas comerciales de Gathering of Developers, Inc. El resto de nombres y marcas comerciales son propiedad de sus respectivos dueños. © 2001 Gathering of Developers, Inc. Todos los Derechos Reservados.

Concurso Max Payne

Sorteamos un superordenador especialmente diseñado para juegos:

Procesador Intel Pentium III a 1 GHz, 256 Mb de RAM, aceleradora Hercules 3D Prophet 4500 64 Mb TV, disco duro de 40,9 Gb, CD-ROM 52x, tarjeta de sonido Sound Blaster 128, monitor de 17", teclado, ratón,altavoces de 120 W y módem US Robotics 56K

Dinos los nombres de tres de los demonios que Lupino pretende invocar al final de la Parte I

Bases

1.- Podrán participar en el sorteo todos aquellos lectores de Computer Gaming World que envíen el cupón original (NO se admiten fotocopias), dentro de un sobre, a la siguiente dirección:

Computer Gaming World
AMÉRICA IBÉRICA, S.A.
C/ Miguel Yuste 26.
28037 Madrid
(En el sobre se deberá indicar: "Concurso Más Max")

2.- De entre todos los cupones que se reciban con las respuestas correctas, se procederá a escoger 1, que conseguirán el ordenador. El premio no serán canjeable, bajo ningún concepto, por dinero o cualquier otro material.

3.- Sólo entrarán en el sorteo aquellas cartas recibidas antes del 10 de Noviembre de 2001, tomando como referencia la fecha del matasellos, que deberá ser como máximo del 8 de Noviembre de 2001.

4.- El sorteo se llevará a cabo el 10 de Noviembre de 2001, publicándose el resultado en el número 73, correspondiente a Diciembre de 2001, de la revista Computer Gaming World.

5.- La participación en este concurso implica la aceptación sin condiciones de todas sus bases. Cualquier incidencia que se produzca, no especificada en estas bases, será resuelta por los organizadores del concurso.

Cupón de participaci

CONCURSO MÁS MAX
Enviar a:
Computer Gaming World
Redacción.
C/ Miguel Yuste ,26.
28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos .....
Edad .....
Dirección .....
Localidad .....
C.P. .....
Provincia .....
Teléfono .....

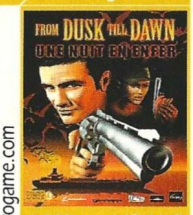
RESPUESTAS: .....
1.- .....
2.- .....
3.- .....

PROEIN SOFTWARE

TAKE2 interactive

Abierto hasta el amanecer 7,0

La nave de los condenados



duskttilldawn.cryogame.com

6.990 ptas/ 42,01 €
Requiere: P 300 MHz, 64 Mb, aceleradora 3D
Jugadores: 1
Game Squad / Cryo

Poco importa que te gustara o no Abierto hasta el Amanecer, o que ni siquiera te molestaras en verla, pues el juego no tiene gran cosa que ver con la película original. El uso de la licencia se mantiene a un nivel casi anecdótico, y nos encontramos ante un producto completamente autónomo que exige escasos conocimientos previos para jugar.

El protagonista de la historia vuelve a ser Seth Gecko (George Clooney). Acusado de los crímenes cometidos por su hermano, ha sido encerrado en un buque cisterna reconvertido en prisión de máxima seguridad, el Rising Sun. En plena reunión con su abogado, la nave es tomada al asalto por vampiros cuyo líder trata de liberar a su hermano, al que están a punto de ejecutar. Los monstruos no muertos dan rienda suelta a sus más bajos instintos y organizan una auténtica orgía de sangre y tripas de la que no parece haber posibilidad de escapar.

Y ese será precisamente nuestro objetivo último: reunir a los escasos supervivientes y salir con vida de allí. Para ello no basta simplemente con buscar la cubierta y lanzarnos al mar: tendremos que cumplir una serie de objetivos que, además, nos permitan acabar con la plaga vampírica. Por suerte, contaremos con ayuda de otras personas. Una de las más valiosas será un cura, cuya habilidad para crear agua bendita resultará fundamental. Pero no será el único, también nos encontraremos con otros guardias y personal de la prisión, e incluso miembros de equipos de operaciones especiales.

En ocasiones, se limitarán a acompañarnos en nuestra misión, mientras en otras seremos nosotros los que ejerceremos de apoyo y guardaespaldas. En cualquier caso, actúan de forma completamente independiente, sin posibilidad de influir en su comportamiento.

La acción se sucede casi sin descanso. El argumento avanza de forma constante gracias a las continuas secuencias cinemáticas. Los vampiros no se limitan a atacar de frente, sino que su facultad para volar o trepar por paredes y techos facilita que nos puedan sorprender desde cualquier ángulo, manteniéndonos siempre en alerta y sobresaltándonos cuando menos lo esperamos. Además, la variedad de que hacen gala estos monstruos permite que, hasta el último momento, sigamos encontrando nuevos tipos de criaturas, a cual más dura de roer, más inteligente, rápida y despiadada que la anterior. Menos mal que contamos con un arsenal lo suficientemente amplio como para dar buena cuenta de todos ellos.

En definitiva, podríamos decir que Abierto hasta el Amanecer es un juego cuya mayor virtud es ofrecer el tipo de entretenimiento que uno espera de las películas de terror de serie B en las que claramente se inspira (empezando por la que le da nombre), superando sus carencias en argumento, diálogos, personajes, para convertirse en algo más que la simple suma de sus partes.

Logran mantenernos en jaque con un buen ritmo de progresión y un nivel de dificultad que aumenta poco a poco hasta llegar a convertirse en un duro reto. No está, desde luego, a la altura de los grandes del género, ni gráficamente, ni en otros aspectos técnicos. Las comparaciones siempre son odiosas pero, en un mes en que hemos tenido ocasión de disfrutar de un GRAN juego como es Max Payne, Abierto hasta el Amanecer no puede evitar salir mal parado. Si nos hubiera llegado hace un año, sus deficiencias técnicas habrían pasado mucho más desapercibidas. Hasta Half-Life ha tenido que actualizar su aspecto mediante un pack de alta definición para no quedar atrás en la desbocada carrera tecnológica en que está inmersa el género pero, en la situación actual, los títulos de nueva generación compiten en otra liga y Abierto hasta el Amanecer necesita un cierto pulido para acceder a ella.

David de la Escalera

Adicto a la adrenalina 6,5

Mucho me temo que mi opinión en los acción 3D nunca será muy objetiva, y es que soy un adicto a las emociones que este tipo de juego provocan en mi organismo. Abierto hasta el Amanecer tiene su mejor virtud en conseguir ser entretenido pese a sus defectos. No es que el juego sea una maravilla en el apartado gráfico, es más bien un tanto plano en las texturas de los escenarios y demasiado poligonal en los personajes. Las voces sin embargo sí me han gustado, y la atmósfera vampírica y opresiva está bien conseguida. Lo mejor del juego son, sin duda, los vampiros: los hay de diferentes tipos y todos son bastante traicioneros; los sustos y ataques sorpresa por nuestra espalda son constantes y, además, estos bichejos han desarrollado una cierta habilidad acrobática que les permite esquivar nuestras balas. La historia, sin ser muy convincente, te mete en la piel del preso sorprendido en una especie de Vacaciones de Vampiros en el Mar. Los que hemos desarrollado esa tendencia *masoca* a la taquicardia le sacaremos más partido a este juego, que por otra parte es bastante extenso y con una dificultad exasperante. Para el resto de la humanidad pasará sin pena ni gloria.

Oscar Charneco

El técnico 5,9

No está mal la idea de meterte en una cárcel y rodearte de vampiros con ganas de chuparte hasta el tuétano de los huesos. Además tiene el encanto de que el protagonista es el bueno de Seth (George Clooney) y la licencia es la de una película de cierto éxito. Y la cosa es que han conseguido un ambiente bastante opresivo, consiguiendo que esperes encontrar vampiros hasta debajo de las botas. Hasta aquí las noticias buenas; las malas son que los gráficos son bastante mediocres. El *clipping* es tan exagerado que fallas muchos tiros porque tu mano atraviesa al bicho de turno, algunas veces pierdes de vista personajes porque partes de ellos se vuelven transparentes...una pena, vamos. Además, el modelado de los personajes es bastante ridículo. Luego está el hecho de que la dificultad del juego no está muy bien ajustada, siendo muy sencillo al principio y tremendamente difícil según se avanza. En conjunto es un juego que podía haber sido bueno pero que se ha quedado en el camino por culpa de un motor gráfico obsoleto, una programación defectuosa y un diseño mejorable. Y que el personaje a veces sí que se parezca a George Clooney no parece consuelo suficiente.

Javier Sevilla

MechCommander 2

El ansia

Los últimos meses han estado monopolizados por buenos títulos de estrategia como Emperor Battle for Dune y otros que no lo eran tanto pero que, en cualquier caso, nos mantenían ocupados mientras esperábamos el momento de saciar ese ansia que nos lleva meses devorando por dentro, casi una necesidad vital por tener en nuestras manos el que, a todas luces, será el juego de estrategia del año: *Commandos 2*.

Hace no mucho tuvimos oportunidad de pasar unos días encerrados, literalmente, en Pyro Studios con una versión del juego que nos dejó maravillados, como puedes comprobar a partir de la página 57, en una de nuestras nuevas secciones. Pero Commandos 2 es sólo la punta del iceberg: también esperamos con ganas títulos como ***Dungeon Siege***, de Microsoft, que, desafortunadamente, se ha visto retrasado hasta el año que viene.

Este problema, que afecta a más títulos de los que nos gustaría, es cada vez más común por muy diversos motivos: desde una falta de previsión por parte de los estudios a mil y una cosas que salen mal por el camino. Sin embargo, aunque los casos son muchos menos, también hay títulos que cumplen sus fechas o, incluso, se adelantan.

Buen ejemplo de estos últimos es ***Empire Earth***, ya en fase de pruebas finales, la respuesta de Vivendi a la saga Age of Empires llevando la esencia del título creado por Bruce Shelley al siempre difícil y peligroso terreno de las tres dimensiones. Difícil porque dar con una jugabilidad adecuada en este tipo de juegos manteniendo el espectáculo visual que permiten las aceleradoras 3D, es **un duro reto** para los diseñadores y programadores. Peligroso porque, precisamente, estas aceleradoras son cada vez más caras y los juegos que las utilizan tienden a subir enormemente los requisitos mínimos del equipo necesario para jugar.

El género de la estrategia cada vez se acerca más al de acción en cuanto a **exigencia tecnológica** se refiere. A ellos se suman los simuladores y algunas aventuras de nueva generación, así como los títulos deportivos. Por tanto, la actualización de los equipos es inevitable, como lleva ocurriendo periódicamente desde hace años.

Con los equipos actuales, juegos como *MechCommander 2*, lo único apetecible del género este mes, pueden perder vistosidad y velocidad de juego, así que ya sabes: busca las mejores ofertas, calidad, servicio y garantía para hacerte con un equipo nuevo ya.

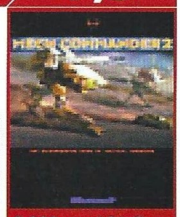
José Mª Martín

Mech Commander 2 — 7,5

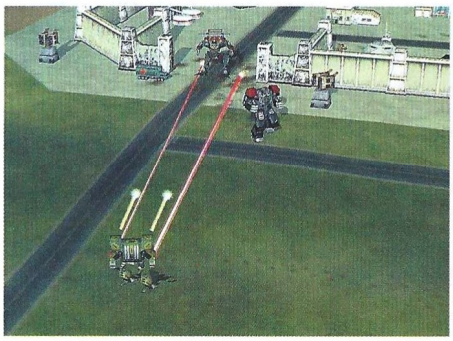
Los gigantes de hierro

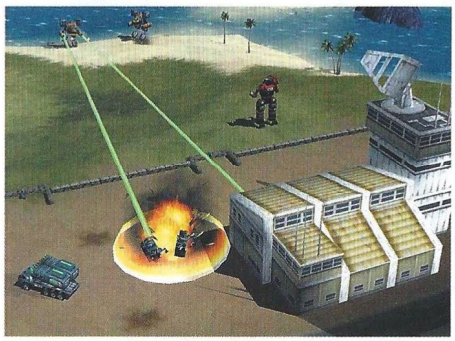
MechCommander 2 es el segundo intento de Fasa Interactive para reproducir en un ordenador las emocionantes batallas tácticas que libran los colosales robots del universo BattleTech, un universo que ya abarca novelas, juegos de mesa e incluso videojuegos de acción en primera persona (MechWarrior 4 fue el último en agraciar nuestras pantallas).

www.mechcommander2.com

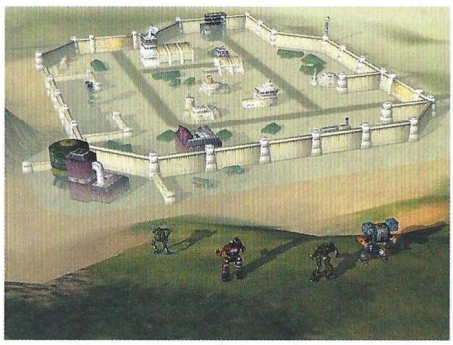


5.990 ptas/ 36 €
Requiere: P 266 MHz, 64 Mb, aceleradora 3D
Jugadores: 1, varios
Fasa/ Microsoft





En MechCommander 2, el jugador interpreta el papel de un comandante mercenario que imparte órdenes en el campo de batalla a un escuadrón de mechs. Antes de cada misión, hay que escoger o comprar los mechs y el armamento que van a emplearse y escoger a los pilotos que van a ponerse a los mandos de cada uno. Hay que comprender que las tácticas desarrolladas aquí son a pequeña escala, ya que los efectivos desplegados rara vez superan a media docena de robots (ya se sabe, cosas de las limitaciones de peso en las naves de descenso). Hay efectos visuales en abundancia, muchos objetivos para volar por los aires (entre estructuras, vehículos y mechs enemigos), parloteo radiofónico por parte de los pilotos y, en general, todas esas cosas que hacen felices a los aficionados de Battletech. Durante las batallas se capturan estructuras que otorgan el control de torretas defensivas y puntos de recurso, los cuales se emplean para pedir apoyo adicional (ataques aéreos, camiones de reparación, sensores de exploración, etc...).



Los objetivos están claramente definidos, el ritmo es rápido y las escenas de vídeo entre misiones recrean acertadamente el universo Battletech. Los pilotos mejoran a medida que ganan batallas, pudiendo escogerse las habilidades que van a aprender a continuación entre una extensa gama de posibilidades. A esto se añade la continua adquisición de nuevas armas y mechs, con lo que hay un fuerte sentido de progresión a lo largo de toda la campaña. Se puede salvar la partida en cualquier momento, dar órdenes mientras se está en pausa y escoger entre varios niveles de dificultad (incluyendo la opción de otorgar munición ilimitada a las armas balísticas, que viene activada por defecto). La gestión de calor (que limita el rendimiento de un mech) ha sido simplificada, de manera que sólo se tiene en cuenta durante la fase de diseño (o sea, que no hay que preocuparse por posibles sobrecalentamientos en mitad de una batalla). Como además el interfaz es sencillo y accesible y el manual es bastante completo (viene apoyado por unos robustos tutoriales), MechCommander 2 resulta ser uno de esos juegos accesibles a todo tipo de usuarios.

La faceta multi-jugador tampoco está nada mal, aunque conviene matizar que las partidas tienden a dar problemas de estabilidad. Probablemente sacarán un parche en breve que ayude a dar más solidez a la experiencia *online* que ofrece este juego. Los largos tiempos de carga y las ralentizaciones con muchos mechs combatiendo a la vez (el rendimiento mejora desactivando las sombras) suponen otros puntos negros de un juego que, en general, es muy recomendable.

Gabriel Pérez-Ayala

El *mechwarrior* — 8,0

Llevaba tiempo esperando este juego: la primera entrega es uno de mis juegos de estrategia en tiempo real favoritos, con gráficos espectaculares, importancia táctica de todas las unidades y una IA con montones de perrerías preprogramadas. Además, si Mechwarrior IV ha resultado ser tan bueno, Mechcommander 2 no puede ser peor. Por fin llega a mis manos, lo instalo y... Una serie de incompatibilidades con la Voodoo 3 hacen que dé pena verlo. En fin, no pasa nada, me voy a otro ordenador y la cosa mejora, pero no tanto como esperaba. Al meter un motor 3D puro se ha perdido algo. Igual mi memoria me falla pero juraría que los *sprites* de la primera parte quedaban mucho mejor. Las misiones también parecen algo peor diseñadas pero en cambio, los pilotos tienen montones de habilidades especiales que pueden coger con la experiencia. Eso me gusta. Además, sigue siendo táctica pura, sin construcción. El problema está en que a las armas de proyectiles parece que no se les acaba la munición, que la velocidad de los mechs parece no notarse ¡pero si el UrbanMech (paradigma de lentitud) va como un tiro! Me siento confuso, es un buen juego pero esperaba más...

Javier Sevilla

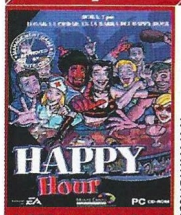
El desesperado — 7,8

Está visto que toda serie que se precie tiene que dar el salto a 3D. En el caso de MechCommander 2, ha permitido introducir ciertos conceptos tácticos interesantes como el aprovechamiento del terreno elevado, pero también ha supuesto una pérdida de detalle en texturas y escenarios.

El no iniciado en el universo de BattleTech se puede sumergir en el mismo con relativa facilidad y rapidez, pues se simplifican muchos de sus conceptos y, aunque no tenga un conocimiento profundo de la historia y política de este mundo, puede disfrutar igualmente con la campaña y los hechos que allí se narran. Quizá los seguidores más fieles pueden ser los que se vean más contrariados por estas mejoras. El uso de ciertos elementos de rol en el grupo de mercenarios a nuestras órdenes, con grados de veteranía y habilidades especiales, es un gran acierto y contribuye a crear cierto apego e identificación con nuestro grupo, en lugar de ser un conjunto de caras anónimas y perfectamente intercambiables. Eso, unido a la variedad de tipos de mechs y al amplio arsenal existente, permite que cada jugador pueda adaptar el juego que va a desarrollar a su gusto personal.

David de la Escalera

1,5 Happy Hour



1.990 ptas/ 11,96 €
Requiere: P 166 MHz, 32 Mb
Jugadores: 1
Cuttler/
Electronic Arts

www.montecristogames.com

Aspirante a Cruise

Montecristo suele crear programas de gestión de todo tipo, aunque en raras ocasiones se decide a distribuir juegos de terceros. Tal es el caso de Happy Hour, que lejos de proporcionarte siquiera eso, una hora feliz, lo más que conseguirá es que te entren ganas de bajarte al bar a tomar una copa, si tienes edad para ello, claro.

El siglo pasado se rodó una película llamada Cocktail en la que Tom Cruise abría un bar de copas que resultaba tener gran éxito gracias a su habilidad y rapidez como camarero, entre otras cosas. Este juego, aunque no tenga licencia del filme, te propone eso: convertirte en camarero de un bar de copas norteamericano y conseguir todas las propinas que puedas sirviendo rápida y eficazmente lo que te pidan.

Cuando un cliente llega a la barra le pides el carné: si está en regla, le tomas nota y le sirves. Si es menor, llamas al portero y a la calle. Cuando sepas lo que un cliente quiere, debes consultar el libro de recetas para prepararlo con las cantidades, ingredientes y recipiente adecuados. Un poco de práctica te llevará a memorizar los combinados más comunes. Si sirves a un cliente exactamente lo que te ha pedido y en un tiempo correcto, obtendrás una propina.

Cada nivel se mide en tiempo: dispones de un límite para conseguir una determinada cantidad en propinas. Si antes de que termine el plazo logras una cierta cantidad superior, pasarás antes de nivel y engordarás tus bolsillos con más propinas. Además, entre niveles hay un escenario de bonificación donde sólo tienes que servir un ingrediente a cada cliente.

¿Interesante? ¿Entretenido? ¿Atractivo? ¿Apetecible? No, no, no y no. ¿Original? Quizá. Aunque cueste poco dinero, y obviando el hecho de que está en perfecto inglés sin subtítulos, Happy Hour es un tostón, el delirio de algún diseñador aficionado a la barra fija que quiso llevar su deporte favorito al trabajo a ver si colaba.

Aunque los señores de Montecristo se hayan atrevido a editar este juego y, por cosas de los contratos de distribución, Electronic Arts a distribuirlo en España, Happy Hour es de esos títulos que jamás debieran haber salido de la imaginación de su creador. En serio, sea cual sea tu tipo de juego, hay cosas mejores que esto.

José Mª Martín

Con un recetario de combinados y voces sin subtítulos en inglés, ¿quién se va a aclarar?

El abstemio 7,0

No cabe duda de que empinar el codo es uno de los deportes nacionales, ¿pero alguna vez nos hemos puesto en el lugar del sufrido "barman"? Yo desde luego no y, a pesar de ser prácticamente abstemio, confieso que gracias a este juego he aprendido a apreciar el difícil arte de servir copichuelas. Happy Hour pertenece más al género del puzzle que al de la simulación. Cada uno de los distintos clientes nos demandará un combinado distinto y, con la inestimable ayuda del libro de recetas, mezclaremos, agitaremos o lo que haga falta, ¡y es mejor que lo hagas rápido!

Esta dinámica admite pocas variantes; tan sólo poder flirtear con las chicas o regalar tickets para bebidas gratis, todo ello para aumentar las propinas que recibirás, que a fin de cuentas es el objetivo principal del juego. Si ganas suficiente dinero, pasas a un "bonus" y después a la siguiente fase, y así indefinidamente. Pese a esta aparente limitación, el juego logra ser bastante adictivo, con el único reproche de que en los bonus no se entiende lo que nos piden los clientes, pues las voces se cortan y no hay subtítulos. En general, entretenido y recomendable.

Mario Gómez

De pura cepa 5,7

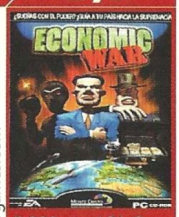
Por un momento el título puede llevar a confusión. Pero no, no se trata de pasar una noche de copas virtuales, sino de llegar a convertirse en un verdadero barman. Los jugadores tendrán que enfrentarse a una horda de variopintos clientes que desean aprovechar al máximo la tarde/noche en la barra del Happy Hour. La tarea desde luego no será nada sencilla, ya que los clientes pedirán los combinados más extraños, que tendrás que servir con todos los ingredientes medidos a la milímetro, bueno a la onza, medida anglosajona, ya que el programa está en inglés, tanto las voces como el texto. El breve manual está en castellano.

Para los que les guste la idea y dominen un poco el idioma pueden ponerse manos a la obra sirviendo las copas y mirando sus ingredientes en el libro de recetas. El manejo de los útiles (tipos de vasos, cocteleras, etc) y botellas será cuestión de tiempo y al final se dominarán las abreviaturas de teclado, si aguantamos lo suficiente. También habrá que pedir los DNI, echar a los pelmas y, si hay tiempo, flirtear. Cada bebida tiene que seguir una serie de pasos. Entretenimiento, originalidad y poco más.

Esperanza Navas

Economic War 3,5

Una idea mal llevada



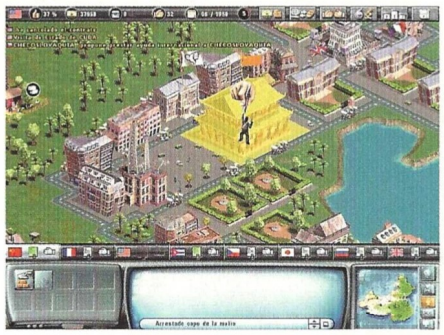
5.990 ptas/ 36 €
Requiere: P 200 MHz, 32 Mb
Jugadores: 1
Montecristo
Electronic Arts
www.motecristogames.com

Ya se sabe que en la política hay mucho de trampa y chanchulleo. Economic Wars explota esto en grado superlativo, dándote la oportunidad de ponerte en la piel de un político corrupto y despótico cualquiera. Podrás ocuparte de la política interior y de la exterior, donde las zancadillas y la deslealtad hacia las demás potencias serán plato común. Todo esto, claro, si consigues enterarte de lo que ocurre en el juego...

El mundo de las simulaciones "complejas" suele ser un campo en el que puede resultar difícil introducirse, pero que a la larga resulta muy gratificante. A estas alturas ya hemos visto simulaciones de todo tipo: ciudades, parques de atracciones, civilizaciones, familias... Aunque parece muy complicado gestionar tales cosas, los programadores se las apañan para que puedas manejar todas las variables con una cierta facilidad y acabes disfrutando gracias a la sensación de controlarlo todo. Desgraciadamente, los responsables de Economic Wars no han logrado dar con la fórmula correcta.

El tópico emulado en esta ocasión es la política/economía del mundo actual, sin duda un tema que ofrece gran potencial para una simulación compleja y llena de variables. Podemos escoger entre distintas situaciones sociopolíticas predeterminadas, dentro de las cuales se nos asignará un objetivo dependiendo del país que escojamos.

El aspecto visual del juego es tirando a pobre: el entorno principal es un limitado mapamundi sobre el cual podemos observar las distintas naciones, bastante pequeñas en su extensión. Aparte de esto veremos poco más, a excepción de unas cuantas pantallas de gestión. La mecánica del juego sólo se puede calificar como horrible: simplemente, casi nada parece estar bajo tu control, y aquello que puedes controlar no parece afectar demasiado al juego. Por ejemplo, una parte importante de la gestión es negociar contratos de compraventa de distintos productos con otros países. El juego te va escupiendo las propuestas de contrato a un ritmo casi infernal, con el gran problema de que tenemos escasísimos segundos para aceptarlas o rechazarlas. Quizá esto no sería tan malo si al mismo tiempo no estuvieran ocurriendo otro montón de cosas con el mismo descontrol y ritmo frenético. "Irán propone embargo a China". "De acuerdo, voy a votar... Espera, me proponen un contrato... Ups, caducó la oferta. ¿Qué ha sido de aquella votación? Vaya, ya se ha pasado...¿pero en qué demonios me afectaba a mí? ¡Cielos, me están amenazando militarmente!".



Esa es otra: sabemos que vivimos en un mundo cruel, ¡pero no tanto! A poco que te descuides, te pueden imponer una sanción económica, por cosas tan inocentes como construir un par de fábricas extras de determinado material o por aceptar un contrato. ¡Y no hablemos de la belicosidad de tus competidores! Puedes estar tan tranquilo sin meterte con nadie y de repente recibir una amenaza de bombardeo por parte de un país, en teoría, perfectamente civilizado. El único consuelo que tienes es que puedes contraatacar, pero la representación gráfica de esto es tan pobre (los cohetes parecen petardos de feria) que casi te dará igual.

Economic Wars cuenta también con toda una parte de espionaje y contraespionaje, pero lo cierto es que esto aporta muy poco. Preocupado como estarás en controlar el caos que te rodea, poco te importará descubrir escándalos de un gobierno rival o sabotearles una fábrica. Para rematarlo todo, la traducción española está descuidada. Como detalle curioso, la lectura del manual, lleno de ironía y cinismo, resulta de lo más amena. Lástima que sea lo único decente del juego. En fin, que hace poco salió un título, Trópico, que hacía casi todo lo que pretende éste pero de forma mucho más bonita y entretenida. Mi elección está clara.

Mario Gómez

El *utrópico* 7,5

Hace poco podíamos disfrutar del estupendo e injustamente tratado Trópico. Esta vez nos toca el mismo juego pero desde otro punto de vista: en lugar de ser los dirigentes de una república bananera nos tocará dirigir alguna de las grandes potencias del mundo actual. Tendremos que invertir en investigación, en fábricas, embajadas en otros países y, cómo no, en armamento. También tendremos bastantes opciones para alcanzar tratados de investigación, defensa o simples intercambios comerciales. Y no deberemos olvidar las operaciones encubiertas, los sabotajes, el espionaje, etc. Todo un mundo de posibilidades estratégicas y de gestión. Los gráficos que envuelven a este producto tan prometedor dan la talla sobradamente, con edificios muy en la línea de Trópico, muy bien diseñados sin perder cierto toque de gracia y un sonido algo inferior al de su competidor, que no llega a desmerecer. A pesar de todas estas virtudes, Trópico es más divertido y tiene más encanto, incluso resulta más enriquecedor humanamente que esta exhibición de capitalismo maquiavélico, aunque seguramente, al ser la triste realidad de nuestro mundo, pase sin sufrir las estúpidas críticas que sufrió Trópico. **Javier Sevilla**

La primera ministra 5,8

En Economic War no se trata sólo de llevar la economía de un gran país hacía un balance positivo, sino de convertirlo en el más poderoso del mundo. Para ello se utilizarán un sinfín de herramientas lícitas o ilícitas, casi todo vale. La diplomacia, el espionaje y contraespionaje y la guerra son las tres vías a través de las que conseguir nuestros objetivos.

Tras un pequeño paseo por el tutorial, nos daremos cuenta que el programa tiene un enfoque global y deja fuera muchos aspectos que influyen en el escenario internacional. De hecho no entran en juego todos los países del mundo, sino sólo 8 en cada una de las cinco misiones que propone, donde se tratan temas tan actuales como la ingeniería genética, telecomunicaciones, crisis petroleras, armamento y tráfico de órganos.

En parte esta selección de parámetros es lógica, en detrimento del realismo, ya que no entran en juego todo los actores que debieran. Pero no hay que preocuparse porque estaremos entretenidos, aunque no nos engañemos: en este género no se ha descubierto, por el momento, nada nuevo. Más de lo mismo en su estructura y escenarios de tema cambiante . **Esperanza Navas**

Queremos algo nuevo

Los simuladores aparecieron prácticamente al mismo tiempo que los primeros ordenadores domésticos. Ambas cosas eran muy primitivas y la simulación estaba restringida a la de vuelo, aunque luego empezaron a salir otros tipos de simuladores.

A partir de ese momento no han dejado de salir productos de este tipo tratando de imitar la experiencia real de pilotar o dirigir aviones, coches, submarinos... Siendo los aviones y los coches los más simulados. Pero después de tanto tiempo, se echa en falta algo más de variedad.

Al principio, cada simulador mejoraba al anterior: se sacaban nuevas características que aumentaban el realismo, se reproducía el modelo físico del vehículo en cuestión, se mejoraba el escenario utilizando mapas de texturas...

Poco a poco la simulación se acercaba peligrosamente a la realidad. Cada vez era más fiel, más real. Con la aparición del Force Feedback pudimos sentir algo que no existía. Ya no era una comunicación unilateral: ahora el simulador nos contestaba.

La simulación ha llegado a unas cotas tan altas, que va siendo difícil innovar algo. Con el hardware que tenemos ahora, dentro de unos meses ya veremos. Parece que la curva novedades se empieza a suavizar. Cada vez hay más mejoras pero menos novedades. Se van limitando a incluir nuevos vehículos, aviones coches, lo que sea. O simplemente a mejorar algo el aspecto gráfico, remozar lo ya existente. Está llegando un momento en el que las ideas se agotan. Salen nuevas versiones de simuladores pero pocos o ninguno realmente nuevo.

Me refiero a que no hay ningún simulador realmente original, los simuladores se centran en una serie de estereotipos y de ahí no salimos. Ha habido algún intento de cambiar esto, como el Re-Volt de Acclaim, un simulador de coches teledirigidos, aunque básicamente era otro de coches pero por lo menos tenía un toque de originalidad.

Por otra parte Microsoft, además de estar preparando una nueva versión más de su ya archiconocido Flight Simulator, ha decido dar un cambio radical y ha editado Train Simulator, un simulador de trenes para aquellos que siempre quisieron conducir un tren y no tenían espacio en casa para montarse una maqueta en condiciones.

Necesitamos una bocanada de aire fresco en el mundo de los simuladores. Cada vez todo es más bonito y mejor que en el anterior pero, al fin y al cabo, sigue siendo lo mismo. ¿Por qué no hacer un simulador de algo completamente nuevo? ¿Qué tal un simulador de gondolero en los canales de Venecia? Sí, parece una estupidez, pero es algo original... Además no debe de ser tan fácil manejar una góndola.

O, por ejemplo, un simulador de lanchas de competición. Sería interesante y completamente diferente. Pilotar una lancha a 200 km/h sobre el agua, toda nuestra experiencia en pilotaje de coches nos serviría para bastante poco. En fin, que debería renovarse el mundo de los simuladores, mantener los de siempre pero crear una hornada de nuevas criaturas.

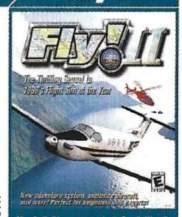
Mariano Tortosa

Imagen de Fly! II

Fly! II 2,0

Toda una decepción

Siempre se suele decir que las segundas partes nunca fueron buenas. En ciertos casos, las segundas partes son maravillosas, pero otras veces no. Esta es una de ellas. Habiendo visto la primera parte, todos esperábamos una continuación digna. Lamentablemente iban por buen camino pero han acabado estrellándose, simplemente por las prisas..



fly.godgames.com

7.995 ptas/ 48,05 €
Requiere: P 333 MHz, 64 Mb, aceleradora 3D
Terminal Reality
Proein

Fly! II mejora a su predecesor. Los gráficos, por lo menos los de los aviones, son mucho mejores, están más detallados. Con un nivel de detalle muy alto. Disponemos de una cabina completamente real y funcional en la que cada mando, además de ser como el original, puede ser activado a golpe de ratón sin tener la necesidad de aprenderse infinitas combinaciones de teclas.

Además, cada uno de los sistemas del avión original, existe y funciona como debería ser. Para despegar ya no tendremos, simplemente, que empujar los gases a fondo y al aire. Deberemos hacer comprobaciones prevuelo, activar otros sistemas e ir comprobando cosas durante todo el vuelo, ya que, se podría hacer hielo en el motor o en algún otro sistema

Los aviones que podemos volar no son grandes: un helicóptero, un jet privado y tres aviones pequeños. El modelo de vuelo es muy real, consiguiendo simular su comportamiento en cualquier situación. Además, el simulador recrea una lista de daños que se pueden producir en el avión que volemos, pudiéndonos encontrar con que tenemos que aterrizar sin ruedas.

También disponemos de una serie de opciones para cambiar el clima, poner nubes, más o menos lluvia, nieve, rayos y truenos, así como otras opciones que harán nuestro vuelo más real y más difícil.

En fin, el simulador tiene unos bonitos gráficos y un buen modelo de vuelo y cada avión dispone de los sistemas de su hermano real. Sería fantástico si funcionase en condiciones, pero no lo hace. Lo primero con lo que nos encontramos es que nuestra tarjeta gráfica no es capaz de generar los gráficos a una velocidad decente. La vista externa va muy, pero que muy lenta.

Cuando conseguimos cambiar la vista al interior, la velocidad aumenta considerablemente, pero aún así podremos percibir que a nuestra querida tarjeta gráfica le cuesta. Con 16Mb va extremadamente lento, así que con menos memoria mejor ni lo intentamos.

Despegamos y comenzamos a disfrutar del paisaje. ¿Paisaje? No hay paisaje, sino un pupurrí de texturas que, en ciertas partes coinciden con el terreno y otras no. En las ocasiones que no coinciden, podremos ver como la textura de nuestra avioneta ocupa hectáreas de terreno, viendo las ventanas, el número de identificación de la avioneta, etc. Los más curioso es que esto ocurre con unas tarjetas y con otras no. Todos los juegos han tenido problemas con diferentes tarjetas gráficas, pero no a este nivel.

Una visita a su página web nos descubre que hay una serie de parches, uno de 3MB y un segundo de 2,7 Mb, que arreglan varios fallos. Además hay un parche para la actualización de vídeo. Genial, pensamos. Pero tras leer atentamente las instrucciones se saca la conclusión que sólo los usuarios de Geforce 2 y 3 deberían usar el parche y a su propio riesgo y suerte.

Descubrimos que los dos otros parches son para la versión americana del juego. El nuestro es la versión española y es lo suficientemente diferente como para que el parche se niegue en redondo a funcionar, así que nos quedamos con un palmo de narices y 5Mb de parches, que nos han costado nuestros buenos minutos de descarga.

Pero esto no acaba aquí. Si tenemos la versión correcta, existe un parche que engloba a todos que ocupa unos 32Mb, luego descubrimos que el panfletillo que viene con el juego no es el manual. Debemos, de nuevo, bajárnoslo de Internet, otros 40Mb más. Total unos 70 MB con una conexión que, por lo general, es más bien lenta.

Es una pena que un juego que podía haber sido una maravilla, se haya estrellado de esta manera. Con los requerimientos mínimos no llegamos a ninguna parte y con los aconsejables, tampoco. No todo el mundo podrá hacer frente a semejante gasto. La verdad es que mejor nos gastemos el dinero del juego en otra cosa, porque de lo contrario nos llevaremos más de un disgusto.

Mariano Tortosa

El inexperto 3,0

Cuando vi que el manual que viene dentro de la caja de Fly!2 era apenas un folleto de 40 páginas, instrucciones de instalación incluidas, pensé "¡uau, un simulador de vuelo sencillito! ¡Justo lo que necesito para iniciarme en el género!".

Por desgracia, mi gozo en un pozo: resulta que el resto del manual viene en formato electrónico y te lo tienes que imprimir tú. Sólo el índice ya son casi 8 páginas y en la introducción te advierten que el manual completo te lo tienes que bajar de Internet (38 Mb que pesa, la criaturita). Gracias a Dios que tengo tarifa plana, porque si no, me sentiría un poco estafado con toda esta historia. Eso sí, el juego está muy bien: no entiendo nada, pero hay montones de palanquitas, diales y botones para toquetear y múltiples cámaras. Incluso te dejan escoger la hora del día en la que quieres estrellar el avión. Es genial. Se supone que cuando pagas por un juego, éste debería incluir todo lo necesario para funcionar y aprender su manejo o, si no, advertirlo en la caja. Pero, en este caso, ni una cosa ni otra. Es genial, así cualquiera se anima a comprar este simulador de vuelo civil.

Gabriel Pérez-Ayala

El experto 6,8

Un simulador de vuelo debe tener un manual de usuario que permita disfrutar al máximo del realismo del juego. También debe contar con gráficos que sean precisos, espectaculares o realistas. Fly II no es un mal simulador, pero el manual del usuario que se encuentra en el CD-ROM (el que viene en la caja es lamentable) está en inglés, 380 páginas que no se han traducido. Cierto es que los manuales de vuelo oficiales están en inglés pero eso es pasarse en realismo. Bromas aparte, el juego cuenta con gráficos buenos y muchos modelos bien definidos y representados, pero las ciudades tienen muy pocos edificios que rompen el entorno, aunque sean significativos, ya que da la sensación de que el resto de la ciudad es un terreno devastado. La instalación del juego media es de 1.5 GB y la máxima de 3.5 GB y lo malo es que el juego no está acabado: se pueden descargar el resto de texturas y edificios de las ciudades desde internet, junto con más modelos y parches. Por todo lo expuesto, y los elevados requisitos que pide el programa, Fly II no puede competir con los Flight Simulator de Microsoft, ya que debe mejorar los aspectos mencionados.

Hugo W. Serrano

7,0 X-Plane

7.995 ptas/ 48,05 €
Requiere: P 300 , 32 Mb, tarjeta gráfica
Jugadores: 1
Laminar Research
Proein
www.x-plane.com

Las apariencias engañan

En ocasiones se asume que un producto de un desarrollador desconocido no puede ser mejor que otro creado por una compañía de prestigio, sobre todo en un terreno tan difícil como el de los simuladores de vuelo. ¿Laminar Research? Pues no sabemos dónde están ni de dónde han salido, pero van por buen camino para hacer una sana competencia a los mejores del género con futuras producciones.

Deslumbrados por otros simuladores, X-Plane nos parecerá bastante mediocre. Pero la verdad es que sorprenderá a más de uno, entre otras cosas porque es el simulador que contiene el número más elevado de aviones que podremos volar.

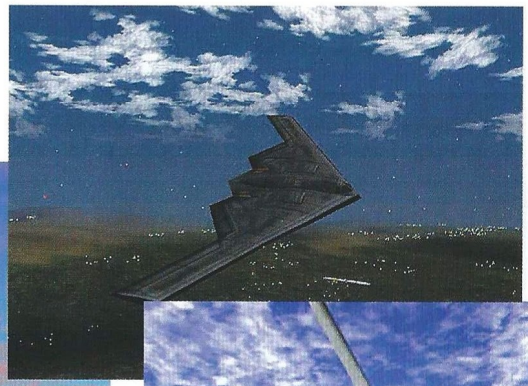
Hay todo tipo de aviones. Disponemos de varios helicópteros, aviones experimentales; aviones comerciales, pequeñas avionetas e, incluso, la lanzadera espacial. Ésta, más que volarla, podremos pilotarla en la reentrada a la Tierra, teniendo que dirigirla en su planeo hacia la pista de aterrizaje, algo que sólo los muy expertos lograrán. Por supuesto, y en contra del dicho de que quien mucho abarca poco aprieta, cada avión tiene su propio modelo físico de vuelo. Mucho más real de lo que podríamos esperarnos y más de lo que hemos podido ver en otros simuladores.

Además, disponemos de varias utilidades con las que podremos crear nuestros propios aviones, modificar el clima y el mundo sobre el que volamos. Eso sí, las utilidades no son fáciles de usar y necesitaremos un buen período de práctica para conseguir unos resultados aceptables.

Gráficamente, X-Plane, no es gran cosa. Ni de lejos puede llegar a competir con otros simuladores. El terreno es una repetición hasta el infinito de un mapa de textura, los aeropuertos, de los cuales hay muchos, están simplemente plantados en medio. Los aviones están correctamente representados, pero no tienen el nivel de detalle que hemos visto últimamente. Las cabinas son genéricas, salvo algún caso en que sea recreado parte de ella.

X-Plane es un simulador que sorprende por su realismo. Aunque no tenga los sensacionales gráficos de otros simuladores, tampoco los necesita. Con el añadido de las herramientas para crear nosotros mismos nuestros aviones, además de los que podremos encontrar en Internet, X-Plane estará constantemente actualizado.

Mariano Tortosa



Poco fanático 6,1

Este tipo de juegos de pilotaje totalmente realista y centrados en el vuelo pacífico son de lo más duro para la mayoría del público. Incluso los adictos aeronáuticos más radicales acaban un tanto aburridillos de tanta navegación y tanta gaita y se lanzan a intentar aterrizar con aviones de pasajeros en portaaviones. X-Plane tiene una ventaja interesante y es que además de las típicas opciones con todos los aeropuertos imaginables (sólo en Madrid tiene cuatro...) viene preparado de fábrica para probar cosas diferentes, como pilotar la lanzadera espacial, el SR-71 Blackbird y algunos de los aviones experimentales de la NASA y el ejército americano (son los que tienen la X delante). Y no se queda en esas minucias... También incluye un par de aviones de ciencia ficción y un modelo de vuelo para darse una vueltecita por...¡Marte! casi nada... Los gráficos son aceptables y el sonido está bastante bien, pero en algunos momentos resulta que carga mal las texturas perdiendo algo de espectacularidad. Un juego interesante para los más fanáticos del vuelo y algo más aceptable para los que buscan algo de diversión, pero posiblemente aburrido para los jugadores clásicos.

Javier Sevilla

El aterriza como puedas 5,6

X-plane: el simulador de vuelo más avanzado de PC que ha conocido el hombre. O al menos, eso parece cuando te encuentras con la miríada de opciones, datos, aeropuertos y modelos de aviones que ofrece este juego. ¡Incluso hay un avión inspirado en las series de anime! Después de experimentar un poco con los modelos más exóticos, he descubierto que los pilotos de Iberia lo que tienen es mucho cuento: cualquiera, repito, CUALQUIERA puede hacer despegar un avión del suelo a poco que descubra como quitar los frenos y acelerar los motores. Otra cosa es que luego sepa aterrizarlo, porque yo desde luego que soy incapaz de entender los mensajes de radio, analizar los datos de los monitores de vuelo o si quiera encontrar el camino de vuelta al aeropuerto. Pero despegar, lo que se dice despegar, lo tengo dominado. Lo que más me decepciona es que mis frustrados intentos de aterrizaje se vean recompensados con un anodino sonido de "¡crash!" y un regreso automático al aeropuerto, como si no hubiese pasado nada. ¡Yo lo que quiero es ver una inmensa bola de fuego y restos de fuselaje saltando por todas partes!

Gabriel Pérez-Ayala

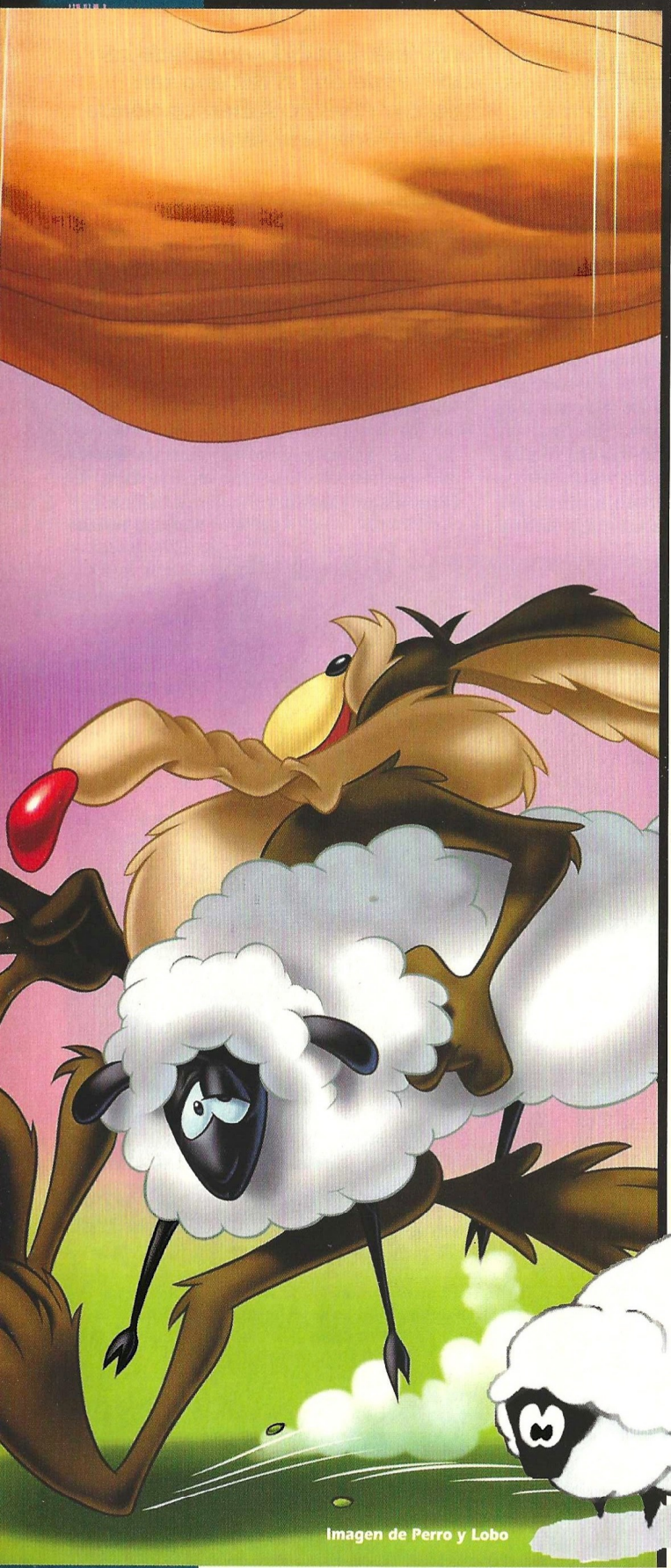


Imagen de Perro y Lobo

Tiempo para los niños

Septiembre es para muchos un mes lleno de malas noticias: se acaban las vacaciones, el buen tiempo empieza a retirarse y lo peor para la mayoría de los mortales... Hay que volver al colegio, universidad o trabajo. Pero, ¿por qué ver el vaso medio vacío? En lugar de volver con la moral por los suelos, como suele ser habitual, habría que ver la parte positiva y plantearse un motón de nuevo retos, de cara al frío invierno que llegará en unas semanas.

La mejor receta es mezclar el trabajo o los estudios con unas buenas dosis de entretenimiento. Es cierto que sobre gustos no hay nada escrito, pero aquellos que se decanten por los videojuegos como entretenimiento tendrán, a partir de este mes, un amplio abanico de títulos entre los que elegir.

De aquí ha diciembre la industria del videojuego lanzará un montón de novedades para todos géneros y el infantil, desde luego, no va a ser menos. Los más jóvenes e incluso algún adulto de alma infantil, tendrá un catálogo de juegos educativos y de pura diversión a su alcance.

Pero como siempre aquí llega la duda de los adultos y tutores: ¿en qué medida son saludables o perjudiciales los videojuegos para los más pequeños? Los informes en este sentido son bastante confusos. Existen opiniones muy diversas, desde que ayuda al desarrollo y creatividad del niño hasta que fomenta la soledad y potencia agresividad (en el caso de los juegos violentos), entre otras cosas.

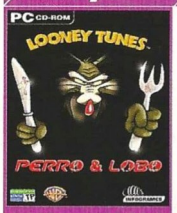
Sin embargo es obvio que un videojuego por sí mismo no es dañino, igual que no lo es una película o un libro. El mal uso o el abuso de un producto, sea cual fuere, puede ser el problema. La vigilancia y selección de lo que consumen los más pequeños es sin duda la clave. Necesitan una formación y no se puede dejar al criterio de estos "pequeñines" lo que quieren ver o jugar, igual que no se les deja comer todo lo que deseen y cuando lo deseen. Todo esto es más que obvio, ahora sólo hace falta llevarlo a la práctica. Casi "na", ya que lo fundamental para esto es tener tiempo y paciencia, un valor escaso y altamente cotizado en nuestros días.

Las compañías españolas trabajan por un mercado cada vez más clasificado y, de hecho, sus líneas de trabajo han sido en evitar contenidos "disparatados" y la clasificación por edades de los mismos según su contenido, aunque esto debe ser sólo el comienzo de una autorregulación de contenidos en la que no todo vale por una venta.

Sin embargo todo este trabajo no servirá de nada si luego acaba en la manos del menor un producto no adecuado para su edad. Los padres son los padres y no pueden ser sustituidos ni por el Estado ni por el Gobierno. No es cuestión de prohibir, sino de educar. Y esta es sin duda una gran responsabilidad que sólo puede afrontarse con un sano ejercicio de consumo inteligente, en especial en el caso de los videojuegos. En manos de todos está el futuro desarrollo de esta industria.

Esperanza Navas

7,9 Perro y Lobo



4.990 ptas/ 29,99 €
Requiere: P 300 MHz, 64 Mb, aceleradora 3D con 8 Mb
Jugadores: 1
Infogrames

www.infogrames.com

Papeles cambiados

Las peripecias de los populares dibujos de la Warner llevan entreteniendo a millones de telespectadores durante décadas. Ahora se acercan al ordenador para hacer lo propio y ofrecer la posibilidad de formar parte de las divertidas locuras de Lobo, primo hermano de Coyote.

Detrás de este título esconden ni más ni menos que el primo del Coyote y sus compañeros de dibujos animados. Una aventura donde nuestro lobo tendrá que burlar la vigilancia del perro Sam y robarle sus ovejas. Una tarea que os puedo asegurar que no será nada sencilla, aunque para ello contemos con la inestimable ayuda del Pato Lucas. Este personaje, que pone la nota de humor al juego, es imprescindible para lograr nuestros objetivos.

Este título cuenta con 16 niveles, en cada uno de los cuales tendremos que robar una oveja salvando los cada vez más complicados obstáculos. La habilidad, la lógica y los objetos, repartidos por los escenario, y los trucos que nos enseñe Lucas serán nuestras armas.

Los gráficos no están nada mal, aunque para mi gusto son un poco cuadrados y hay algún que otro fallo de programación. El sonido y los efectos son perfectos, así como las voces de los personajes. Perro y Lobo está pensado para un público infantil, pero sin lugar a dudas es para todos los públicos. Algunos escenarios son bastante complicados, a pesar de las ayudas de los personajes, iconos y fase de entrenamiento.

Esperanza Navas

Encantada 7,0

De la mano de Infogrames llega este divertido título con los Looney Tunes, los simpáticos dibujos animados de la Warner. Esta vez los protagonistas son Ralph el Lobo, de aspecto similar a Coyote pero con la nariz roja, y Sam el Perro pastor, un canino amarillo con flequillo rojo sobre los ojos. Es un juego de acción, aventuras y espionaje donde tendrás que hacer gala, en la piel de Ralph, de la estrategia, astucia e ingenio para robar las ovejas del rebaño a Sam, en 15 niveles diferentes con distintos entornos gráficos que reproducen fielmente el universo *cartoon*.

Debido a su nivel de dificultad a la hora de utilizar los comandos y complejidad en el juego, al principio hay una aparición estelar del Pato Lucas que te ayudará a manejar a Ralph en sus aventuras así como los artilugios más disparatados que le ayudarán en su furtiva misión, como cohetes, catapultas o disfraces y perfumes de oveja.

Lo más difícil: evitar el campo de visión de Sam, que cuando adquiere la tonalidad roja va derecho a por el lobo y le asesta un tremendo puñetazo en la cabeza que le dejará K.O y habrá que empezar de nuevo desde el principio.

Lores Serrano

Extreme Ghostbusters 5,0

Decepcionada 4,5

Cazafantasmas

La fórmula clásica de Tetris, reconvertida en Puzzle Bobble, se readapta una vez más empleando como reclamo a los protagonistas de la segunda serie animada de los famosos Cazafantasmas que liderara Bill Murray en el celuloide.

1.990 ptas/ 11,96 €
Requiere: P 200 MHz, 32 Mb
Jugadores: 12
LSP
Virgin

www.lspcom.com

¡Fuera Fantasmas! es la última aventura del equipo al completo de Extreme Ghostbusters, que tienen que acabar con todos los fantasmas para luchar contra el temible Slimer y liberar la ciudad de Nueva York. Aunque Kylie, Roland, Edourado y Garret nos recuerdan un poco a los personajes de Scooby Dooby Doo, y los fantasmas se asemejan a los del tradicional juego del Comecocos, en cuanto a diseño gráfico se refiere, Slimer está bastante logrado y los sonidos y carcajadas de ultratumba, con eco incluido, nos sumergen en un fantasmagórico mundo que nos pondrá los pelos de punta.

A pesar de que este título de acción incluye varios modalidades de juego: arcade, *challenge* y edición, para diseñar tu propio juego, la mecánica de juego es siempre la misma: elegir un personaje y manejar la mirilla del arma que dispara fantasmas para que se evaporen los unos con los otros.

¡Fuera Fantasmas! es sencillo de jugar: sólo hay que poner en fila a los fantasmas del mismo color para pulverizarlos, pero hay que vigilar el nivel de protones de las armas y tener cuidado con los fantasmas locos, que se desplazan al azar. Para entretenerse a ratos.

Lores Serrano

Cada vez aparecen más juegos destinados al público infantil, muchos de ellos adaptaciones de otros ya existentes. Este es el caso de Extreme Ghostbuster, un lavado de cara, con los personajes de las serie de dibujos animados de los cazafantasmas, del popular Puzzle Bobble.

La dinámica es muy sencilla: iremos disparando fantasmas de colores (elegidos al azar por el ordenador) contra un muro de estos simpáticos seres que cada vez se acercan más a nosotros. Cuando agrupemos tres o más conseguiremos que desaparezcan. Si, por el contrario, pasa el tiempo y llegan al final de la pantalla deberemos intentarlo de nuevo.

Los fantasmas no nos lo van a poner nada fácil y encontraremos algunos de ellos con un comportamiento gamberro muy irritante. El juego es demasiado monótono y se echa en falta un mayor cuidado en los gráficos. Además podía haberse incluido alguna que otra variante que cambiara la dinámica y lo hiciera más divertido y ameno. Por lo menos se puede elegir el nivel de dificultad para que puedan jugar niños de diferentes edades, y pese a la sencillez en su planteamiento este tipo de juegos engancha y te provoca el deseo de superarte una y otra vez.

Óscar Charneco

Infantil
Gran Público

Ralph Maldito felino

6,5

Austera

6,7

Un gato caradura

Las producciones infantiles de la cadena británica BBC siempre han destacado por su calidad y atractivo para el público infantil. Aunque ésta es desconocida en nuestro país, su adaptación al medio electrónico no deja por ello de resultar interesante para los más jovencitos.

3.995 ptas/ 24,01 €
Requiere: P 166 MHz, 32 Mb
Jugadores: 1
BBC Multimedia
Zeta Multimedia
www.zetamultimedia.es

En ¡La gran noche!, el nuevo título de la serie de dibujos animados Ralph, maldito felino, además de enfrentarse a esta traviesa y revoltosa bola de pelo rojo, se puede visualizar una colección de divertidos videoclips, instalar protectores de pantalla o dibujar, imprimir y colorear. Además, la ayuda siempre está disponible, aunque está muy bien explicado el modo de jugar en cada momento.

Tras una divertida presentación, comienza el espectáculo: el concurso de Orangu Tangu. En este concurso televisivo, con público incluido, hay que ganar a Ralph superando una serie de pruebas contrarreloj, el jugador, que previamente ha elegido un personaje de la popular serie, se va desplazando por un tablero. El que consiga ocupar la posición del contrario ganará el valioso premio: el Plátano de Oro. Pero hay que tener cuidado porque Ralph es un tramposo.

Una de las pocas pegas que tiene este juego es que acertar las preguntas sobre las aventuras del felino protagonista para avanzar una casilla puede ser un tanto complicado si no se han visto los dibujos animados. Aún así, es un entretenido juego para niños de seis a diez años para que se diviertan gatunamente.

Lores Serrano

Zeta Multimedia sigue aprovechando su alianza con la BBC y ahora presenta un juego sobre la serie de dibujos animados Ralph, maldito felino. Aunque la serie es desconocida, por el momento, en nuestro país, Zeta lanza este juego destinado a un público entre 6 y 10 años. No es un juego de aventura, ni acción, ni estrategia, sino un programa que abarca un juego de tablero y pruebas, un taller de pintura, salvapantallas y pequeños vídeos, 30 en total, sobre la serie.

Las áreas más entretenidas son sin duda el taller de pintura, con pocas herramientas, pero con las que se pueden hacer diseños muy interesantes y el juego de tablero "Orangu Tangu". En éste nos enfrentaremos a Ralph, cuya misión será llegar a la casilla donde nos encontremos, mientras nosotros intentamos avanzar hacia el "Plátano de oro", el gran premio. Para avanzar hay cuatro tipos de juego (disparar, correr, contestar preguntas...). Hay dos fallos en el juego uno que las pruebas, al ser sólo cuatro, se vuelven muy repetitivas y que las preguntas son sobre la serie y los personajes, así que si no estamos muy puestos o hemos visto los vídeos muchas veces, no sabremos que contestar. Entretenido pero sin demasiado halagos.

Esperanza Navas

Infantil
Gran Público

6,0

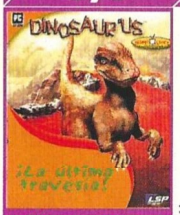
Dinosaur'Us, la última travesía

Algo frustrada

6,3

Pequeños saurios

A finales de julio los dinosaurios se pusieron de moda, una vez más, con el estreno de Jurassic Park III, que coincidió con el lanzamiento de dos títulos infantiles. Aunque no tenga licencia del filme, este título quiere aprovechar el tirón comercial con cierto aire a Lemmings.



1.990 ptas/ 11,96 €
Requiere: P 200 MHz, 32 Mb
Jugadores: 12
LSP
Virgin
www.lspcom.com

Imaginemos un mundo de dinosaurios pequeñitos con diferentes habilidades: unos cavan, otros saltan, otros se detienen y evitan que el resto pueda avanzar... Éste es el punto de partida de Dinosaur´us, un juego donde el trabajo en equipo es fundamental para superar las distintas pantallas. Sin embargo, choca que en un juego para niños el nivel de dificultad sea tan elevado: es realmente difícil coordinar las acciones de los dinosaurios para superar los obstáculos. Además, los "bichitos" no paran quietos ni un momento y lo único que podemos hacer es obligarles a correr, con lo que es casi peor el remedio que la enfermedad.

Y la verdad es que el juego es entretenido, aunque unos gráficos más grandes y un poco más cómicos habrían encajado perfectamente en la historia. La pega que podemos ponerle es que este producto no se adecua al público al que va dirigido, ni por la dificultad ni por el complicado control de la acción. Conseguir coordinar el cambio de dinosaurio y enviarlos a que realicen acciones distintas es toda una prueba de reflejos; seguramente si el padre se lo compra al hijo el que terminará jugando no será el niño, cuando es un producto que está dirigido expresamente a los más pequeños de la casa.

Óscar Charneco

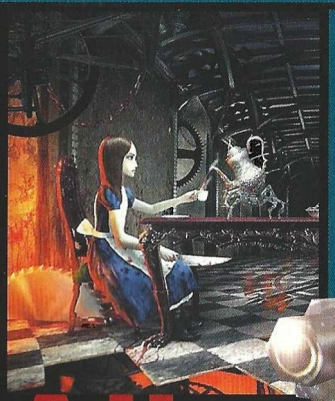
En un mundo donde hay una sola regla: sobrevivir, Dinosaur´US te propone una misión: ayudar a salvar a los dinosaurios desde que salen del cascarón y conducirlos a un lugar seguro. Este juego de aventuras para niños a partir de los cinco años incluye un aspecto educativo al contar la historia de la desaparición de los dinosaurios hace millones de años, además de enseñar los nombres y aspectos de las diferentes especies que existían en esa época.

Diplodocus, triceratops o velocirraptores son algunos de los protagonistas de este título que poseen características específicas: algunos de ellos son excavadores de túneles, otros constructores de puentes y otros bloqueadores, para ayudar a sus hermanos a ponerse a salvo y evitar los peligros de un mundo tan cruel.

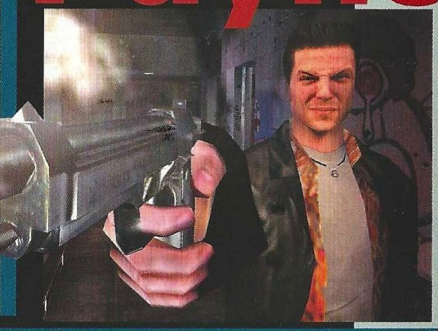
Aunque los gráficos y el sonido ambiente son los apropiados para el público al que va dirigido, y en cada etapa da un pequeño resumen de lo que hay que hacer, Dinosaur´US es fácil de jugar, pero cuando se aprende a jugar, algo bastante complicado si no se tiene, al igual que la mayoría de los juegos infantiles, un tutorial donde se explique paso a paso lo que hay que hacer.

Lores Serrano

El Rincón del Jugador



Max Payne



Álice

COMMANDOS 2

Tres misiones al descubierto

Top Secret
Commandos 2
Los Sims
Diablo II: Lord of Destruction
Max Payne
Torrente, el Juego
Icewind Dale
Black & White: Guía de Criaturas

Guiones
Max Payne
Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
Cronología de Myst
Myst III Exile

Series Económicas
Lo mejor de los títulos que puedes encontrar este mes a buen precio.

Internet
Mundos persistentes: el próximo gran negocio
Ultima Online Third Dawn

Commandos 2: tres misiones al descubierto

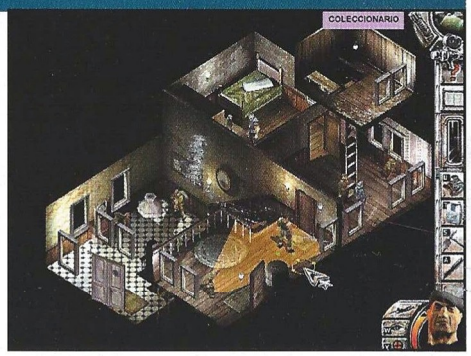
El desafío: completar tres misiones de Commandos 2 sin ningún tipo de ayuda. A pelo, sin trucos, tal y como las van a afrontar la mayoría de los usuarios cuando el juego salga a la venta. Nuestro enviado especial llegó a las oficinas de Pyro Studios, le plantaron delante de un ordenador y tras darle unas palmaditas en la espalda, le dijeron "ahí te las compongas, macho". En las siguientes páginas vamos a describir el proceso exacto que escogió nuestro redactor para completar cada una de las tres misiones, pero date cuenta de que dicho proceso no es ni el mejor ni el único, ya que una de las características de Commandos 2 es que cada misión puede resolverse de múltiples formas.

Salvar al soldado Smith

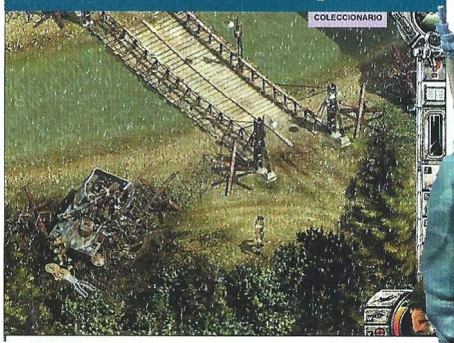
El objetivo de esta misión es llegar hasta el soldado Smith, curarle y conducirle a salvo hasta la estación de radio. El escenario transcurre en un barrio dividido en dos zonas: una ocupada por los nazis (donde están prisioneros los miembros del comando) y otra donde se desarrolla el asedio contra la casa donde se han atrincherado el soldado Smith y sus compañeros.

El rescate del Boina Verde

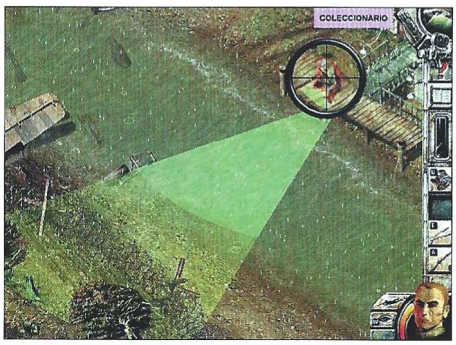
Bien, mi primer objetivo era rescatar a los miembros del comando, porque sólo con el ladrón no iba a llegar muy lejos. El ladrón trepó por la pared de la casa donde se estaba interrogando al boina verde (con cuidado de que no le viera el oficial de la terraza) y se asomó a la ventana. Cuando el interrogador se dio la vuelta, saltó dentro, lo noqueó de una patada y liberó al Boina Verde. Éste se ocupó de maniatar y amordazar al guardia inconsciente antes de que se recuperara. Bien, ya tenía a dos miembros del equipo.



El rescate del Zapador



El siguiente objetivo era rescatar al zapador, pero antes necesitaba equiparme. El boina verde se ocupó de vaciar la casa de soldados alemanes utilizando técnicas básicas de ataque por la espalda. Registré todos los cajones y les quité todo lo que pude a los guardias inconscientes, un proceso que repetiría más tarde en cada casa abandonada. A continuación, hice que el boina verde se colgase de los cables de teléfono para llegar hasta el edificio donde estaba el artificiero. Le rescaté sin muchos problemas, y me dispuse a salir por otra ventana y usar los cables de teléfono para llegar al edificio donde estaba retenido el francotirador. El problema era que la habitación con la ventana que daba a los cables estaba ocupada por dos guardias muy juntos entre sí. No podía noquear a uno sin que el otro no se diese cuenta e hiciese sonar la alarma. Esto es lo que hice: aposté al zapador apuntando con su arma a la única puerta por la que podrían llegar los refuerzos. Así, cuando el segundo guardia gritó pidiendo auxilio (justo antes de que el enorme puño de O'Hara se abatiese sobre él), los compañeros que acudieron en su ayuda fueron abatidos inmediatamente por el zapador apenas abrieron la puerta. No sólo había despejado la ventana, sino que había quitado de en medio a unos cuantos soldados nazis.



El rescate del Francotirador

El boina verde volvió a usar los cables de teléfono para descolgarse hasta el edificio donde tenían retenido al francotirador. Por fortuna, el guardia apostado en la ventana cercana no podía verle mientras se aproximaba (una convención que se repite en toda la misión, se asume que están vigilando las calles, no los cables), así que pudo llega hasta la ventana sin problemas. Esperé al momento justo para entrar y liquidar al guardia de la ventana. Luego cerré la puerta que daba a la antecámara donde se interrogaba al francotirador (al que estaban propinando una brutal paliza, por cierto) y eliminé a los otros dos soldados del edificio con ataques silenciosos.

Lo siguiente era llevar al artificiero y al ladrón al edificio donde les esperaba el boina verde, con el problema de que no podía llevar a el artificiero por los cables. El ladrón descerrajó la puerta que daba a la calle (la que hacía esquina) y los saqué a ambos arrastrándose para que no les vieran. El ladrón se reunió con el boina verde colándose por una ventana y descerrajó la puerta para el artificiero (las puertas sólo se pueden descerrajar desde dentro). Ya tenía a todo el equipo reunido. Sólo quedaba organizar el rescate del francotirador.

Primero saqué al boina verde a la terraza, donde se arrastró para eliminar al guardia que la patrullaba. Luego lo aposté con su arma apuntando hacia la puerta que cerré antes, la que daba a la antecámara donde interrogaban al francotirador. Así, cuando los guardias oyesen algún ruido y saliesen a investigar, serían recibidos por sus disparos. Hice lo mismo con el ladrón y la puerta principal. El ruido desencadenante de todo el jaleo fue una granada del zapador, que fue arrojada por la ventana hacia un trío de guardias que estaban apostados debajo de ella. El plan funcionó a la perfección y el francotirador se unió al grupo. Mandé al boina verde y al ladrón al sótano. El boina verde noqueó y amordazó al guardia y el ladrón abrió la caja fuerte y se hizo con los códigos de la radio.

El rescate de Smith

Ahora había que encontrar a Smith, curarle y darle los códigos para que llamase por radio. Saqué al equipo a la calle y eliminé a los pocos guardias que quedaban dispersos. Con esto ya estaba despejada esta orilla del río. Lo siguiente era cruzar al otro lado. Decidí intentarlo cortando las alambradas que daban al río. El francotirador despejó de enemigos el otro lado del río para que el zapador pudiese trabajar tranquilo. Cortó la alambrada con los alicates y rastreó la zona con el detector de minas, que desactivó y guardó en su inventario. El comando al completo cruzó a nado y estableció una cabeza de playa desde la que empezar a eliminar a los soldados que asediaban a Smith y a sus compañeros.

Los objetivos más difíciles (como un oficial que no paraba de moverse de un lado a otro) los liquidé con el francotirador. Los otros cayeron mediante puñetazos por la espalda, distraídos como estaban disparando a la casa donde estaba Smith. Cuando la zona estuvo despejada, el ladrón se coló dentro de la casa por un agujero y usó un botiquín en el maltrecho Smith, al que conduje hasta la habitación donde encontré los códigos de radio para que operase la radio y completar la misión. Como no había reunido todos los objetos ocultos, no se desencadenó la misión de invasión de bonus. Por fortuna, uno de los programadores de Pyro tuvo la gentileza de encontrarlos por mí (uno estaba en un pasadizo subterráneo que conectaba la casa de Smith con el fondo del río) y pude ver en que consistía. Digamos que es casi una misión aparte, donde hay muchos tiros, explosiones y tanques que campan sus respetos por la calle. La colaboración de los compañeros de Smith y las minas anti-tanque y anti-persona son fundamentales para organizar una defensa en condiciones.

Los cañones de Yakatone

Esta misión transcurre en una preciosa isla tropical ocupada por soldados japoneses. El comando llega en un bote hinchable y sus objetivos son recatar a un oficial prisionero, robar un mono de oro, destruir los cañones grandes y escapar en un hidroavión.

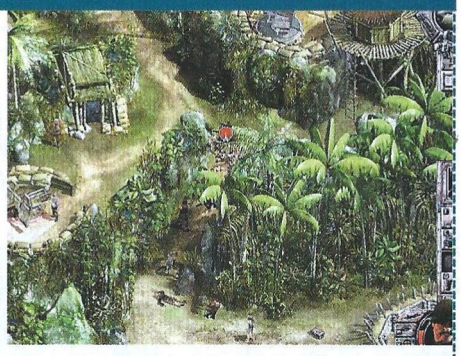
El naufragio

En la playa a la que arribamos había un náufrago de aspecto pirado que se unió al grupo. Los japoneses creen que es inofensivo, así que le dejan pasearse por la isla sin alertarse por ello. Este náufrago fue de gran ayuda durante toda la misión para distraer la atención de los japoneses (corriendo o haciendo sonar su trompeta) y para explorar zonas interiores desconocidas.

Lo primero que hice fue meter a todo el equipo en una cueva que había en la playa del náufrago. Había un barco patrullando por la zona, así que convenía que no les viesen. Luego eché al boina verde al agua y le hice nadar hasta otra playa que había cerca. Tuve que hacerle bucear en algunos trechos para que no le viesen los vigías o el oficial con prismáticos que escudriñaba la costa. Una vez en la playa, usé la táctica del enterramiento para pillar por sorpresa al oficial de los prismáticos. Luego usé al náufrago (que también sabía nadar) para despistar al resto de los soldados que había en esa playa y liquidarlos uno a uno por la espalda. Ya tenía una cabeza de playa en la que desembarcar al resto del equipo, al que traje con el bote hinchable. Liquidé a todos los soldados que pude con técnicas de ataque silencioso y me metí en unos túneles cercanos para conseguir más equipamiento. En particular, había una caja que parecía interesante. Para llegar a ella tenía que quitar de en medio a dos guardias que estaban muy juntos, pero no podía permitirme que ninguno diese la alarma porque en una habitación cercana había un montón de guardias trabajando en una cantera. Lo que hice fue arrojar una paquete de tabaco al suelo delante de uno de ellos, de manera que se apartó de su compañero para recogerlo. Dos certeros golpes en la nuca y un posterior atado y amordazado pusieron fin al problema.

Emboscada y botiquines

Tras esto, ya tenía al equipo razonablemente armado. Seguir avanzando hacia el Este era complicado, porque los guardias estaban muy dispersos unos de otros y sus radios de visión impedían noquear a uno sin que otro se diese cuenta. Decidí cambiar de estrategia y comenzar un asalto a la isla en toda regla. Al Este había un camino ascendente muy estrecho que era ideal para tender emboscadas. Aposté a todo el equipo con sus armas y usé al boina verde para llamar la atención de los guardias. En cuanto dieron la alarma, hice que el boina verde corriese hacia sus compañeros (encajando tiros por el camino), que abatían a tiros a sus perseguidores. Las minas, granadas y cócteles molotov completaban la emboscada. Con esta estrategia tan ruidosa pude colarme en el centro del campamento japonés. Usé al náufrago para explorar las cabañas sin arriesgarme y en una encontré una caja interesante. Cuando llevé al boina verde hacia allí me encontré con que un francotirador al que no había visto trataba de abatirle desde un tejado. Antes de que pudiera centrar el punto de mira sobre él, metí al boina verde en la cabaña de la caja y liquidé a su ocupante. ¡En la caja había diez botiquines de primeros auxilios! Era un hallazgo muy importante que me resolvía casi toda la misión. El problema era cómo salir de la cabaña, porque el francotirador no quitaba ojo de la puerta por la que había entrado el boina verde y no había otra salida. La solución fue sencilla: uno de los miembros del comando lo abatió desde fuera con un rifle.



El mono de oro

Con semejante provisión de botiquines en mi poder, continué avanzando mediante la estrategia de las emboscadas, que desplegaba siempre en pasos estrechos, como los puentes. El boina verde salía muy mal herido, pero ahora podía curarlo sin problemas. Finalmente rescaté al prisionero y liquidé a los últimos guardias que quedaban dispersos en el exterior del campamento (no intenté liquidar a los que descansaban en el interior de las cabañas, ya que normalmente eran demasiado numerosos). Necesitaba la llave para poder acceder al complejo de túneles que daba a los cañones grandes. Entré en los túneles que conducían al centro de mando (que estaban abiertos) y liquidé a los guardias del pasillo con una combinación de cigarrillos y ataques silenciosos. El centro de mando estaba lleno de gente. Hice que uno de los miembros del comando se asomase a la puerta para poder ver lo que pasaba en su interior y el zapador arrojó una granada dentro. La explosión atrajo a los ocupantes hacia la puerta, donde cayeron abatidos por una segunda granada. El boina verde liquidó a los pocos ocupantes que quedaban y saqueé el interior. El almirante japonés tenía el juego de llaves que buscaba. Antes de ir a por los cañones, el zapador voló el muro de la cámara donde estaba el mono de oro. Salí por ahí con el boina verde y eliminé a los guardias que había cerca. Monté una emboscada para eliminar también a los que vigilaban el hidroavión, aunque luego resultó que el boina verde se bastó él solo para eliminarlos con un rifle de largo alcance. Después entré en el hidroavión, liquidé a sus ocupantes sin sutilezas y llevé el mono de oro a su interior (O'Hara era el único lo bastante fuerte como para trasladarlo).

Los Cañones

Abrí la puerta que daba al complejo de túneles con el juego de llaves. Avancé con tácticas simples hasta llegar a un pasillo particularmente complicado. Había dos guardias, uno en frente del otro, y un tercero que paseaba regularmente. No podía permitirme el lujo de que alguno diese la alarma, porque la zona se llenaría de soldados y no sabía con cuántos tendría que vérmelas. Lo que hice fue darle todos los cuchillos de los que disponía (tres) al buzo. El buzo liquidó al primer guardia, sin dejarse ver, arrojándole un cuchillo. Cuando el segundo guardia se aproximó a investigar, le arrojé otro cuchillo. Usé el tercer cuchillo con el guardia que quedaba, que también se acercó alarmado a investigar. El pasillo estaba despejado. Esto de arrojar los cuchillos parecía una estrategia efectiva, así que los recogí y los utilicé para liquidar al guardia y al operario que había en la habitación de los cañones. Antes de volarlos por los aires, monté una emboscada apuntando hacia la única puerta de acceso, con minas incluidas, de manera que los guardias atraídos por la explosión fuesen abatidos rápidamente tan pronto entrasen en la habitación. Llevé a todo el equipo (náufrago y prisionero incluidos) hasta el hidroavión para escapar y completar la misión.

Misión en el Ártico

Esta misión se desarrolla en uno de los casquetes polares. Se empieza en un submarino y hay que salir fuera, rescatar a los miembros del comando, entrar en un barco anclado cerca y liberar al capitán y a su tripulación. Durante la misión hay que asegurarse de encontrar los abrigos polares (revisando cajones y armarios), ya que si un miembro del comando está a la intemperie un rato comienza sufrir daños por congelamiento. Por fortuna, dichos abrigos no ocupan espacio en el inventario.

El globo aerostático

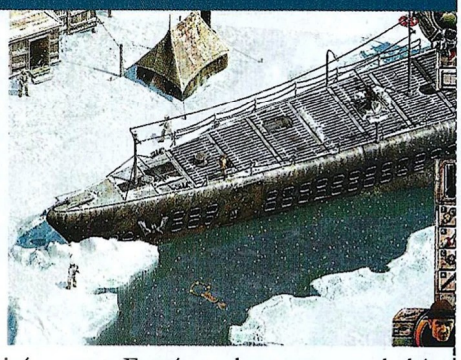
El personaje inicial es el buzo, cuyo cuchillo arrojadizo y puñetazos dieron buena cuenta de los ocupantes del submarino. Lo equipé adecuadamente y descarté los objetos que no iba a utilizar y que no cabían en el inventario (aunque ocupaba mucho espacio, un uniforme enemigo para pasar desapercibido en las distancias de inspección largas me pareció fundamental, así como algunos cebos como tabaco o botellas de vino para hacer que los guardias se muevan de su sitio). Salí a cubierta y eliminé a los guardias que la patrullaban. Me deshice de los cuerpos arrojándolos por las escotillas abiertas del submarino.

Mi primer objetivo era llegar al artificiero. Ir a campo abierto hasta la caseta donde estaba retenido era muy complicado, así que escogí una ruta alternativa: saltar al agua por la parte de atrás del submarino. Tras eludir a los leones marinos (muy irascibles si te acercas a ellos), salí del agua lo más cerca posible e la caseta. Liquidé a un guardia, eché su cuerpo al agua y me reuní con el artificiero. Desde ahí, estaba colocado espléndidamente para liquidar a la mayoría de los guardias de la zona con una combinación de cigarrillos o botellas de vino y ataques por la espalda. Conseguí un juego de llaves del cuerpo de un oficial. Las llaves me permitían abrir la caseta donde estaba el boina verde. Cogí las armas de los guardias eliminados para tomar por asalto el globo aerostático. Hubo un pequeño incidente cuando los soldados que patrullaban el barco vieron los cadáveres de los guardias tirados en la nieve, pero el boina verde ya tenía para entonces una ametralladora. Apostado cuerpo a tierra cerca de los cuerpos, para él resultó muy sencillo abatir a los guardias a medida que se acercaban a investigar.

El avión

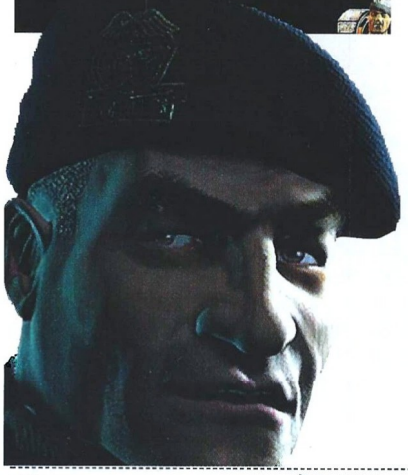
Con el globo aerostático en mi poder subí a todo el equipo en él y despegué. La idea era que con el globo me podría acercar a los explosivos que había al otro lado del barco. Mi problema era escoger dónde aterrizar el globo sin que me vieran. Me decidí por llevarlo justo al borde de la pantalla, alineado con la cola del avión y las marcas de rodadura. Había un guardia que patrullaba por la zona, pero pude aterrizar justo en el momento en el que su radio de visión dejaba de cubrir el punto escogido. El buzo liquidó con su cuchillo arrojadizo al guardia antes de que su vigilancia le llevase de vuelta dentro del radio de visión de sus compañeros. Una vez eliminado ese molesto guardia, preparé una emboscada tranquilamente con la que abatí a tiros a los guardias del avión. A los guardias que vigilaban el promontorio de hielo donde se guardaban los explosivos les hice bajar tentándoles con cigarrillos y botellas de vino, aunque en vez de tabaco o alcohol lo que recibieron fue plomo. Así, el camino quedó despejado para que el artificiero se hiciese con una buena provisión de explosivos.

Asalto al barco

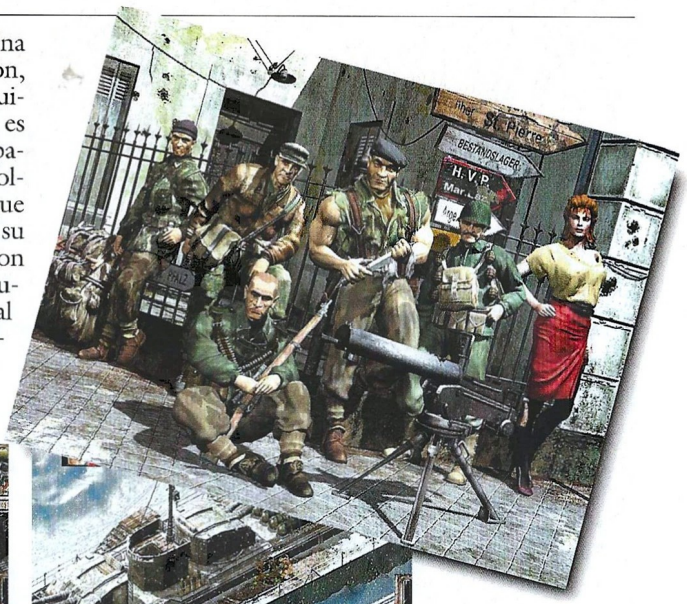


A continuación había que asaltar el barco. Despejé la zona de alrededor con emboscadas y me deslicé debajo de la ametralladora del barco, justo por el punto muerto de visión del guardia que la manejaba y aproveché para arrojar una granada a un grupo de marineros que conversaban entre sí (nunca se sabe). Luego subí al barco y me dirigí a popa. Entré por la puerta que había cerca del cañón, no sin antes eliminar al francotirador que vigilaba por allí. Una vez dentro del barco me abrí paso con técnicas silenciosas hasta llegar a la sala de máquinas: estaba llena de guardias a los que me dejé ver por error. Como para llegar a la puerta tenían que subir unas escaleras, me dio tiempo a salir y a preparar una emboscada que acabó con todos. Con eso quedaba despejada la sala de máquinas. La crucé para llegar a la puerta que conducía a la habitación donde tenían retenida a la tripulación del barco, al ladrón y al espía. El zapador voló la sala de máquinas, como ordenaba la misión. Liberar al capitán no iba a ser fácil. Estaba en una celda al otro lado de un pasillo que daba a varias habitaciones, con muchos guardias. Escogí una aproximación silenciosa con el buzo. Primero cerré la primera puerta que quedaba a mano derecha para que sus ocupantes no escuchasen nada. Como no podía llegar al guardia apostado en el pasillo sin que me viera el ocupante de la celda que quedaba a mi izquierda, le lancé un cuchillo. Luego sólo tuve que darle un puñetazo al ocupante de la celda de la derecha, cuyos gritos no pudo escuchar nadie. Así pude llegar a la habitación del capitán y rescatarlo. Luego me dirigí al puente de mando. Para llegar a él había que pasar por una antecámara muy bien vigilada, así que decidí recurrir a una nueva emboscada para liberar la zona. En el puente de mando conseguí las tres piezas que me pedían para la misión. Por último, el zapador voló con explosivos los cañones indicados por los objetivos de la misión.

La Huida



Ahora tenía que llevar al boina verde y al espía hasta el avión, mientras que el resto del equipo huiría en el submarino. Mi problema es que no había encontrado abrigos para el ladrón ni el espía. En vez de volverme loco buscando abrigos, lo que hice fue intentar llevarlos hasta su destino soportando el frío. Murieron en el intento, pero como estaba jugando en nivel de dificultad normal los pude resucitar con los botiquines de primeros auxilios y completar la misión.



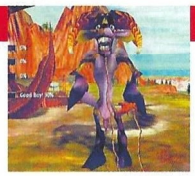
Black & White: Guía de criaturas

¿Todavía no sabes con qué criatura quedarte? Esta pequeña guía te ayudará a elegir el animal más apropiado para ti.

Mono

Una de las 3 criaturas iniciales. Es altamente recomendable empezar con él, ya que aprende rápido y te proporciona una buena base para cambiar luego a otra criatura más poderosa. Tiene tendencia a despistarse, vagabundear y a no alimentarse correctamente.

Oveja

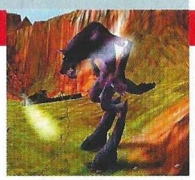


Se obtiene encontrando todas las ovejas perdidas de la primera isla. No es muy fuerte pero mejora rápido y tiene buenos movimientos de combate. A veces tiene problemas con su alimentación, pero aprende bien y cuida espontáneamente de los aldeanos si no se la entrena para lo contrario.

Tortuga

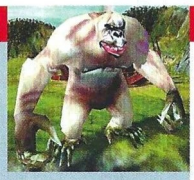
Se obtiene reuniendo a los peces para el pescador en la cuarta isla. Su único problema es que se desplaza con cierta lentitud. A parte de eso, es excelente en combate, donde cuenta con algunos movimientos abusivos. Esquiva muy mal, pero se cubre con rapidez. También aprende rápido lo que se le enseña, lo cual la convierte en una de las mejores criaturas del juego.

Lobo



En teoría se obtiene en una misión, pero a no ser que el parche lo haya solucionado, en realidad solo se puede conseguir trasteando con los ficheros del juego. En la peleas se desenvuelve bien, pero tiene cierta tendencia a darle patadas a las cosas.

Gorila



Se obtiene trasteando con los ficheros del juego. Un buen luchador, pero sus tendencias malignas lo hacen inapropiado para cuidar de tus pueblos. Come mucho y tiende a zamparse a los aldeanos si las ovejas escasean.

Caballo

Se obtiene trasteando con los ficheros del juego. Como luchador es mediocre tirando a malo, pero a la hora de gestionar los pueblos funciona muy bien. Puede correr rápidamente de un pueblo a otro y cuidar de sí mismo sin necesidad de muchas atenciones.

Leopardo

Se obtiene trasteando con los ficheros del juego. Es una de esas criaturas que son buenas para pelear, pero de gran estupidez. Lo ideal sería entrenar a otra criatura más inteligente y luego cambiar a ésta, porque entrenarla desde cero es muy complicado.

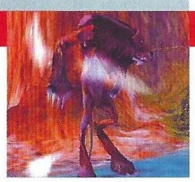
Mandril

Se obtiene trasteando con los ficheros del juego. Es una criatura de atributos relativamente mediocres, pero que puede hacerse poderosa si se la entrena bien. Bastante compensada.

Rinoceronte

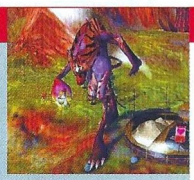
Se obtiene trasteando con los ficheros del juego. Es parecido al caballo, pero más fuerte y lento. Le gusta pelear, así que manténlo a la ofensiva.

León



Se obtiene guiando al lobo en la quinta isla. Orienta la cámara de manera que el lobo quede en el lado derecho y el cartel que describe el puzzle quede al fondo. Entonces, toca las campanas en este orden: fondo, derecha, arriba, izquierda, arriba, izquierda, fondo, derecha. Es una de las mejores criaturas del juego.

Tigre



Es la más fuerte de las 3 criaturas iniciales, pero algo estúpida y con tendencias claramente destructivas que se pueden corregir con un poco de esfuerzo. Recomendamos mejor escoger el mono o la vaca, dan menos problemas.

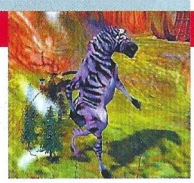
Vaca

Una de las 3 criaturas iniciales. Ni tan lista como el mono ni tan fuerte como el tigre. Digamos que está en un punto intermedio entre los dos. Tiene buen potencial de crecimiento y tendencia natural hacia la amabilidad (lo cual no impide que se coma a algún aldeano si no le enseñas lo contrario).

Oso Pardo

Se obtiene resolviendo la misión de limpieza de la quinta isla. Es una criatura excelente dentro y fuera del combate, que se las arregla bien en todo tipo de situaciones.

Zebra



Se obtiene resolviendo una de las misiones de la segunda isla. Es como el caballo, pero con un colorido alternativo.

Chimpancé

Se obtiene guiando a un niño hasta la bruja en la tercera isla. Es la criatura más rápida de todas a la hora de aprender milagros. Sin embargo, a la hora de pelear, es bastante mala, con movimientos lentos y de corto alcance.

Los Sims: Los hábitos de un Sim eficiente

Relaciones personales

Haz que te llamen: normalmente eres tú el que llama a los vecinos para que vengan de visita a casa, pero hay un método mucho más fiable de conseguir los mismos resultados. Ve al selector de casas del vecindario y escoge la casa de un vecino. Coge al vecino y haz que llame por teléfono a tu Sim. Tan pronto llegue, bombardéalo con opciones sociales. Si el vecino tiene una familia numerosa, puedes hacer que todos interactúen con él, mejorando su nivel de sociabilidad. Una ventaja adicional de este método es que tu sim no pierde tiempo ni energía cuando está de visita.

Amigos instantáneos: si tu sim necesita hacer nuevas amistades, crea una nueva familia bien numerosa en el vecindario, pero ni siquiera les proveas con una casa donde vivir. Sólo ponles un teléfono. Ahora sólo tienes que llamarlos para que vengan a visitarte.

Amistad con un niño: es difícil relacionarse con un niño, más que nada porque suelen estar todo el día en el colegio y luego tienen que acostarse temprano. Hay una manera de superar esta dificultad. Si el niño está de visita y su padre viene a recogerlo, ignora al padre. No abras la puerta y mantén al chico ocupado. Al cabo de un rato el padre se irá y podrás conservar al niño hasta tarde.

La cocina

Aprende a cocinar: saber cocinar es una habilidad muy importante, ya que reduce la cantidad de tiempo que tienes que invertir en alimentarte. Cuando comiences con un nuevo sim, es una buena idea aprender a cocinar antes incluso de conseguir un trabajo. No sólo te ahorra un montón de tiempo a la larga, sino que se reduce el peligro de provocar un incendio en la cocina.

Evita el peligro: si tus habilidades como cocinero son pobres, evita a toda costa usar electrodomésticos susceptibles de provocar un incendio, como un hornillo eléctrico. Usa un procesador de alimentos o un microondas (aunque éste último tampoco está libre al 100% de posibles accidentes).

Planifica la cocina de manera eficiente: cuando estés amueblando la cocina, intenta que los electrodomésticos estén accesibles en línea recta y por orden de uso. Así tu sim ahorrará un tiempo que podrá dedicar a otras cosas.

Come en abundancia: si en un momento dado necesitas mucha comida, no hagas platos individuales, escoge mejor la opción de servir la cena. Aunque tu sim viva solo, esta opción prepara cinco o seis platos de una vez. Así puedes comértelos uno tras otro sin perder tiempo en prepararlos individualmente.

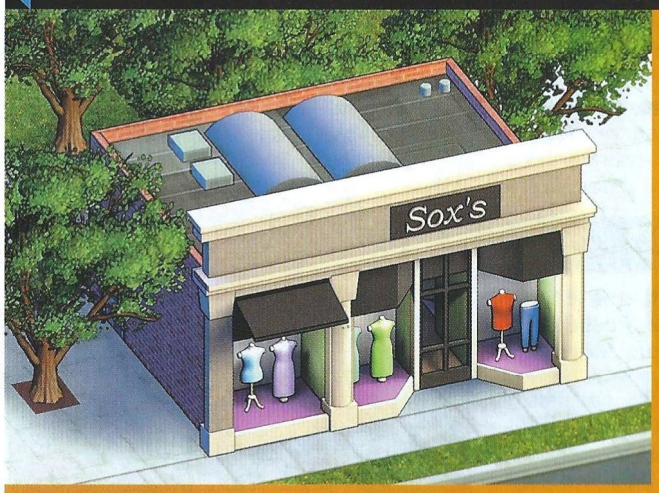
Ayuda a tu sim con el trabajo sucio: cuando activas el modo de amueblado de la casa, el juego entra en pausa. Aprovecha para mover objetos que no estén en uso y ayuda a tu sim con las tareas domésticas. Puedes recolocar la basura cerca del cubo o recoger los platos sucios y apilarlos cerca de la pila del lavabo.

Tiempo para ti mismo

Atiende las necesidades de tu sim por orden: No intentes satisfacer todas las necesidades en un solo día. Mejor dedica un día a una necesidad concreta. Por ejemplo, puedes dedicar un día para estudiar, otro para limpiar la casa y asearse, otro para socializar, otro para divertirse y acabar tomándote un día libre. Luego vuelve a empezar desde el principio del plan. Naturalmente, esto es sólo un ejemplo. Tendrás que ajustar los planes a la personalidad de tu sim.

Disfruta de tu día libre: Al principio del juego es difícil atender a todas las necesidades de tu sim, en especial las necesidades sociales. Parece como si nunca hubiese suficientes horas en el día y las limitaciones económicas que se padecen al principio del juego no te dejan hacer demasiado. La clave está en tomarse de vez en cuando un día libre del trabajo y, lo que es más importante, aprovecharlo a fondo. ¿Cómo se hace esto? Bien, tan pronto tengas algunos ahorrillos en el banco, apaga la inteligencia artificial de tu sim y empieza a controlar todas sus acciones. Tan pronto se haya levantado haz que se tome un súper desayuno, seguido de un par de duchas. Hazle comer un poco más y luego ponle a ver la televisión hasta la hora de la comida. Después de comer, échate una buena siesta para estar descansado por la tarde. Justo antes de que los vecinos lleguen de trabajar, come un poco más. Luego invítales a todos a una gran fiesta en tu casa. Antes de que lleguen, ve al baño (lo necesites o no). Tan pronto aparezcan los primeros invitados, ponte a preparar comida para todos y dedícate a hablar con ellos todo lo que puedas. Si todo va bien, podrás quedarte socializando hasta tarde sin consecuencias negativas. Luego puedes llamar a un vecino diferente cada tarde hasta la próxima fiesta.

El mundo laboral



Escoge una carrera acorde con tu personalidad: ciertos tipos de personalidad son más apropiados para ciertos tipos de carreras. Un sim sociable es mejor que se dedique a política o negocios. Un sim muy activo es ideal para una carrera de atleta.

-**Tómate unas vacaciones:** si no consigues avanzar en la carrera por falta de amigos o de talento y tienes una cuenta bancaria bien provista, tómate unas largas vacaciones. Deja el trabajo y dedícate a mejorar tus habilidades y/o tu vida social. En un par de semanas puedes poner tus destrezas a tope y conseguir un montón de amigos. En estas condiciones puedes ascender puestos rápidamente cuando consigas tu próximo trabajo.

-**Sé un artista:** si tu sim es creativo, puedes vender cuadros por hasta 166 simoleans cada uno. Un sim puede pintar una media de cuadro y medio al día, lo cual es suficiente para mantenerse con cierta dignidad (¡aunque no esperes hacerte rico!).

La vida en casa

No molestar: si tu sim se despierta en mitad de la noche por culpa de una radio o una llamada telefónica inoportuna, el día siguiente puede ser desastroso. Para asegurar la paz y la tranquilidad durante la noche, asegúrate de que todos los pasillos que dan a la habitación donde duerme tu sim tienen puertas o marcos de puerta. Esto bloqueará el sonido procedente de otras habitaciones, asegurando una noche óptima de descanso.

-**Invierte en confort**: Los muebles más importantes en la vida de un sim son la cama, el retrete, la bañera y el sofá. Cuando estés empezando, compra una casa pequeña y compra los modelos más lujosos que puedas de estos muebles. La inversión te saldrá rentable en términos de energía, confort e higiene.

-**Pagar facturas es una lata**: así que no deberías perder mucho tiempo haciéndolo. Para ahorrarte paseos, pon una mesilla junto al buzón para que tu sim pueda dejar ahí las facturas en vez de darse un paseo de vuelta hasta casa. Si no quieres tener un mueble en la calle, puedes hacer que tu sim coja las facturas e inmediatamente cancelar la acción (las dejará caer al suelo). También puedes poner una pecera cerca de la mesilla y jugar con ella justo antes de coger el coche para ir al trabajo, así consigues un pequeño bonus rápido de diversión.

-**Caza al ladrón**: pon una alarma antirrobo en la parte de afuera de tu casa, justo junto a la puerta principal. El rango de detección de la alarma es la habitación en la que se halla situada, y el exterior de tu casa se considera una habitación. La alarma sonará tan pronto el ladrón intente entrar en tu casa y la policía lo atrapará antes de que tenga ocasión de robar nada. Así te llevas la recompensa de la captura sin tener que pagar para recuperar los bienes robados.

-**Contrata un jardinero**: el exterior de la casa también es importante para tu sim. Tan pronto como te lo puedas permitir, alquila los servicios de un jardinero y ponte a plantar vegetación como loco. No te molestes en plantar nada hasta que no tengas jardinero, ya que el tiempo necesario para atender al jardín no compensa los beneficios.

¡Escoge tu propia música!

Te gustaría escuchar otro tipo de música en el equipo estéreo de tus sims? Pon tus ficheros MP3 favoritos en las carpetas Latin, Country, Rock o Classical que encontrarás en el directorio "the-sims\music\stations". También puedes cambiar la música ambiental que suena durante la modalidad de amueblado poniendo los ficheros MP3 deseados en el directorio "\music\modes" o incluso la que suena al poner la tele en el directorio \SoundData\TVStations\.

Trucos:

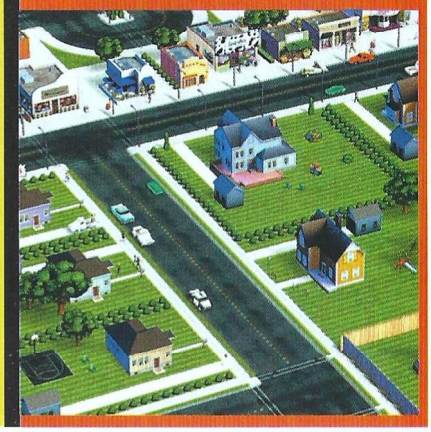
Pulsa CTRL.+SHIFT+ALT+C mientras estás jugando para abrir la ventana de trucos. Escribe los códigos deseados:

Klapauciús –ganas 1.000 simoleans

Water_tool – te permite poner agua donde quieras

Interests – muestra los temas de conversación interesantes par tu sim

Auronomy 100 – Hace que tu sim sea más inteligente y se pueda valer mejor por si mismo. Si en vez de 100 pones 0, se quedará parado esperando tus indicaciones.



Diablo II: Lord of Destruction - Objetos

Objetos rúnicos

Para obtener un objeto rúnico, hay que poner en el objeto engarzado que se señala a continuación las runas indicadas en el orden correcto. El objeto debe tener ese número exacto de huecos, es decir, que si sólo necesita dos runas para convertirse en objeto rúnico, debe tener exactamente dos huecos, no tres.

Escudo: Ral + Ort + Tal
Escudo: Shae + Eth
Cetro: Eth + Ral + Ort + Tal
Bastón: Tir + Ral
Vara: Dol + Po
Martillo o maza: Thul + Po +Nef
Maza o espada: Tir + El
Arma (sólo cuerpo a cuerpo): Amn + El + Ith + Tir + Sol
Arma (sólo cuerpo a cuerpo): Ith + El + Eth
Arma: Amn + Tir
Arma: Eld + Ort
Espada: Amn + Ral + Thul
Armadura: Hel + Lum + Fal
Armadura: Nef + Lum
Armadura: Tal + Eth
Armadura: Lem +Ko + Tir
Casco: Ort + Sol
Casco: Nef + Tir
Casco: Nef + Sol + Ith
Arco: Dol + Eld + Hel + Ist + Tir + Vex
Arco: Tal + Dol + Mal
Arco: Ort + Eth

Nuevas cosas para mezclar en el cubo horádrico

Recetas:

-3 pociones de rejuvenecimiento = 1 poción de rejuvenecimiento completa

-3 cráneos perfectos + 1 objeto mágico raro (ojo: debe ser raro, no sólo mágico) + 1 piedra de Jordan (Stone of Jordan, o SoJ)= El objeto raro utilizado gana un hueco

- cráneo perfecto + piedra de Jordan + objeto raro = un objeto raro del mismo tipo de alta calidad

Combinaciones para obtener armas especiales (todos los objetos deben ser mágicos):

Para conseguir un objeto prefabricado hay que mezclar: un objeto mágico normal o de élite con propiedades mágicas (los objetos de élite sólo se encuentran en el nivel infierno, son la versión mejorada de los objetos excepcionales, que a su vez son la versión mejorada de los objetos normales) + una joya cualquiera + una gema perfecta + la runa indicada en la tabla que viene a continuación:

Tipo de objeto	Runa para un objeto normal	Runa para un objeto de Elite
Casco	El (Nº1)	Amn (Nº11)
Botas	Eld (Nº2)	Sol (Nº12)
Guantes	Tir (Nº3)	Shae (Nº13)
Cinturones	Nef (Nº4)	Dol (Nº14)
Escudos	Eth (Nº5)	Hel (Nº15)
Armaduras	Ith (Nº6)	Io (Nº16)
Amuletos	Tal (Nº7)	Lum (Nº17)
Anillos	Ral (Nº8)	Ko (Nº18)
Armas	Ort (Nº9)	Fal (Nº19)

El tipo de gema perfecta utilizada determina las propiedades básicas del objeto. Los rubíes, por ejemplo, dan robo de vida, mientras que las amatistas dan robo de maná.

ICEWIND DALE

Trucos: para que los trucos funcionen, tendrás que haber actualizado el juego a su versión 1.05 (mediante parche). Edita el fichero "icewind.ini" con un editor de texto y añade la línea: "cheats=1" (sin las comillas) debajo dela sección "Game Options".
Cuando empieces el juego, pulsa CTRL+TAB para abrir la ventana de comandos y escribe: "CHEATERSDOPROSPER:EnableCheatKeys()".
Ahora podrás pulsar las siguientes teclas para obtener los trucos correspondientes:

CTRL+J – mover los personajes seleccionados a la posición que señala el cursor
CTRL.+R – curar o resucitar al personaje o retrato seleccionado
CTRL+Y – matar al monstruo seleccionado (no da experiencia)
CTRL.+4 – mostrar trampas

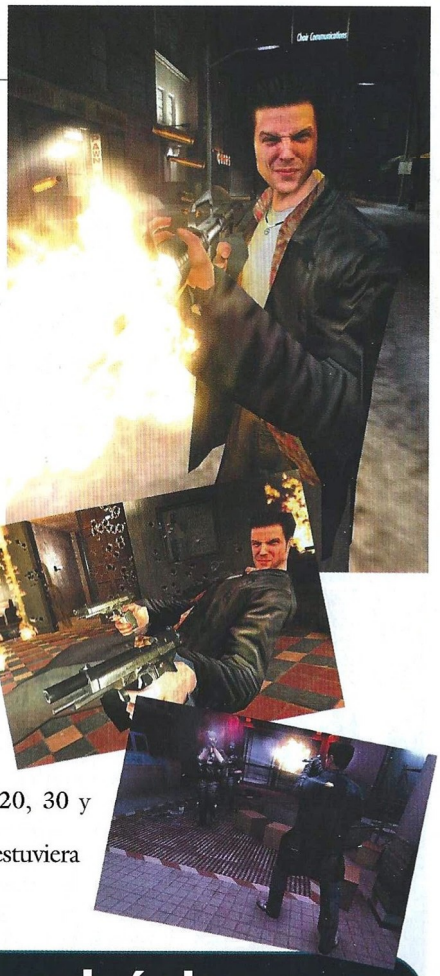
También puedes volver a pulsar CTRL+TAB para escribir alguno de los siguientes trucos:

CHEATERSDOPROSPER:ExploreArea() – descubre el mapa
CHEATERSDOPROSPER:Hans() - teleporta a todo el grupo a la posición del cursor
CHEATERSDOPROSPER:SetCurrentXP([pon aquí una cantidad]) – da a los personajes seleccionados la experiencia indicada
CHEATERSDOPROSPER:AddGold([pon aquí una cantidad]) - añade la cantidad de oro indicada
CHEATERSDOPROSPER:FirstAid() – proporciona objetos curativos

Max Payne

Para poder usar los siguientes trucos, lo primero que hay que hacer es activar la consola de Max Payne. Para ello, escoge la opción *Ejecutar...* que hay en el menú *Inicio* de Windows y escribe la ruta de acceso de Max Payne, añadiendo al ejecutable "MaxPayne.exe" el parámetro "-developer" (si no has cambiado la ruta de instalación, quedaría algo así "*C:\Archivos de programa\Max Payne\MaxPayne.exe" –developer*). Una vez arrancado Max Payne de esta manera, podrás acceder durante la partida a la consola pulsando la tecla de función F12 e introducir cualquiera de los códigos siguientes:

coder: Modo Dios, todas las armas, munición ilimitada, etc.
god: Modo Dios.
mortal: Desactiva modo Dios.
getallweapons: Todas las armas.
getinfiniteammo: Munición ilimitada.
noclip: Atravesar las puertas.
noclipoff: Desactiva el modo anterior.
getbullettime: Repone el indicador Bullet Time.
getpainkillers: Obtener 8 tranquilizantes.
c_addhealth (100): Obtienes 100 de salud.
jump10: Saltar más alto (puede ponerse a 20, 30 y más).
SetWoundedState: Max camina como si estuviera herido.
SetNormalState: Max camina normalmente.

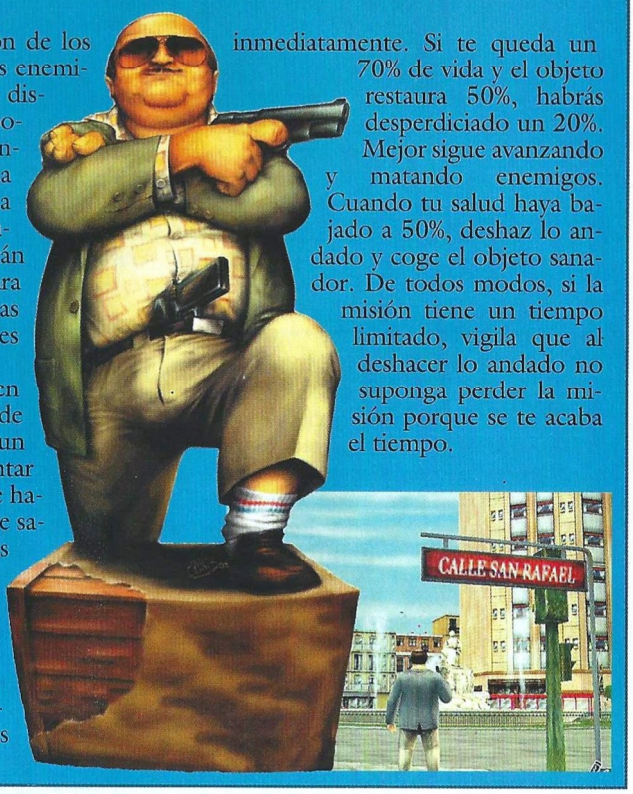


Torrente: Consejos básicos

Memoriza la posición de los enemigos. Muchos enemigos están escondidos y te dispararán por la espalda a poco que te descuides. Aunque seas rápido y te des la vuelta para abatirlo, esto a la larga acabará con tu salud. Memoriza dónde están esos enemigos ocultos para que la próxima vez puedas eliminarles antes de que les dé tiempo a dispararte.

Escoge bien la ruta: en Torrente suele haber más de una manera para llegar a un sitio. La clave está en intentar escoger una ruta en la que haya objetos restauradores de salud. Una vez más, tendrás que jugar varias veces cada misión para saber donde están dichos objetos.

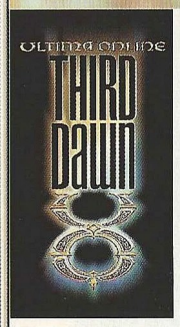
Economiza los objetos sanadores: cuando llegues a un objeto que restaura tu salud, no lo cojas inmediatamente. Si te queda un 70% de vida y el objeto restaura 50%, habrás desperdiciado un 20%. Mejor sigue avanzando y matando enemigos. Cuando tu salud haya bajado a 50%, deshaz lo andado y coge el objeto sanador. De todos modos, si la misión tiene un tiempo limitado, vigila que al deshacer lo andado no suponga perder la misión porque se te acaba el tiempo.



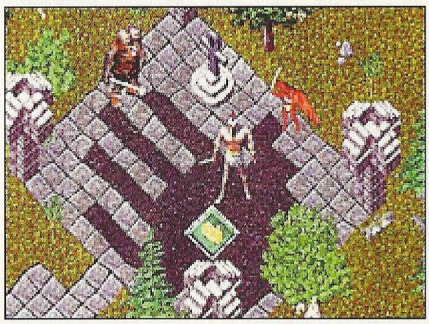
Atrás Adelante Detener Actualizar Página principal Favoritos Historial Buscar Autorrelleno Mayor Menor Imprimir Correo

Dirección: www.uo-europe.com Ir

Mundos Persistentes: el próximo gran negocio

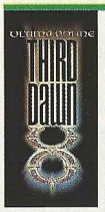


Quizá el concepto de mundo persistente sea nuevo para ti o quizá te encuentres entre los poco más de mil usuarios españoles que descubrieron el universo de Ultima Online en 1997. Por si acaso eres de los primeros, ahí va un bosquejo de mundo persistente: se trata de un universo que existe en un servidor online, un mundo en el que tú entras y sales cuando quieres para llevar alguna forma de vida virtual, pero que sigue vivo cuando tú no estás.

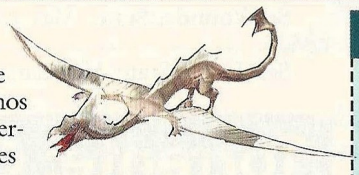


¿Confuso? Veamos: imagina un mundo de fantasía tipo, por poner un ejemplo, Dragonlance o El Señor de los Anillos, un mundo en el que suceden cosas constantemente, cosas que escapan a tu control. Imagínate que ese mundo es interactivo y que se te permite tener un personaje o **avatar**, una persona virtual, que puede entrar y salir de ese mundo cuando quieras, un personaje que puede crecer en experiencia y riqueza, tener castillos, liderar grandes grupos de aventureros, convertirse en un poderoso hechicero o colapsar la economía del mundo virtual. Pero más allá de lo que tú y tu personaje hagáis en ese mundo, éste sigue funcionando, no se queda en espera cuando te desconectas. Y miles de personas de todo el planeta también forman parte de ese mundo. Básicamente, eso es Ultima Online.

Historial



Ultima Online, uno de los juegos de rol con más solera en Internet, lleva funcionando desde 1997. **Britannia**, donde transcurre el juego, cuenta hoy con unos 240.000 habitantes o suscriptores y 24 servidores en todo el mundo, de los cuales dos se encuentran en Europa (Alemania y Reino Unido). Los idiomas más hablados son el inglés y el alemán, aunque el japonés no anda lejos (hay 70.000 suscriptores en el país del sol naciente).



La población de Britannia, eminentemente masculina, está viendo cómo se incorporan cada vez más mujeres gracias a la gran libertad de acción de que disfruta el jugador, que puede dedicarse a múltiples cosas sin necesidad de vivir enfrentamientos. El éxito de Ultima Online es tal que e-bay, el portal de subastas de Internet, tiene registrados casi 3.000 objetos que se ofrecen en **subasta pública**. Por algunas cuentas de Ultima se han llegado a pagar 3.000 dólares (más de medio millón de pesetas).

En Europa, la media de conexión semanal por usuario registrado es de 11 horas, lo cual significa que los jugadores dedican más tiempo a Ultima Online como forma de ocio que al cine o la televisión, por ejemplo. ¿Por qué? ¿Qué hacen en Britannia? Pues de todo, desde entrenar mascotas a diseñar ropa, construir castillos y fortalezas y chatear y hacer amigos.

Comunidad

Cuando te conectas al mundo de Ultima encuentras todo tipo de gente que, generalizando, se puede dividir en cuatro grandes grupos en función de su agresividad e individualismo: los más agresivos e individualistas son los denominados **achievers**, jugadores muy ambiciosos que sólo quieren acumular riqueza, propiedades y ser líderes. A continuación, dentro del mismo nivel de agresividad pero menos individualistas, se encuentran los **killers**, algo así como asesinos a sueldo que persiguen luchar y ganar enfrentándose entre ellos. En el nivel más bajo de agresividad pero altamente individualistas se encuentran los **explorers**, cuyo objetivo parece ser explorar todos los rincones de Britannia y coleccionar rarezas, desde una hoja de una determinada planta a un objeto mágico de propiedades extraordinarias. Por último están los menos agresivos e individualistas, vamos, la buena gente o **socializers**. Se dedican a organizar eventos de toda clase para conocer a otros jugadores y conversar en cualquier lugar, desde una taberna a la sede de un gremio.

Soporte para todos

Todo esto no sería posible sin una gran dedicación por parte de los creadores de Ultima Online. Al principio Origin y ahora Electronic Arts, se invierten enormes cantidades de tiempo y dinero en mantener viva la magia de Ultima, mejorando cada día todo lo posible, creando nuevas posibilidades de interacción, animando el juego, ofreciendo soporte a los jugadores de todo el mundo.

Un tiempo después del desembarco de Ultima en Europa llegaron los servidores europeos y, con ellos, la página web dedicada al juego. Si los americanos tenían www.uo.com, los europeos teníamos www.ou-europe.com. Sin embargo, los poco más de mil españoles que jugaban a Ultima gracias a la adquisición del juego en tiendas de importación o a través de Internet, no tenían un hueco en esta web. Desde finales del mes de julio ya es posible seleccionar el castellano como idioma en la web oficial del juego.

Zona de Internet

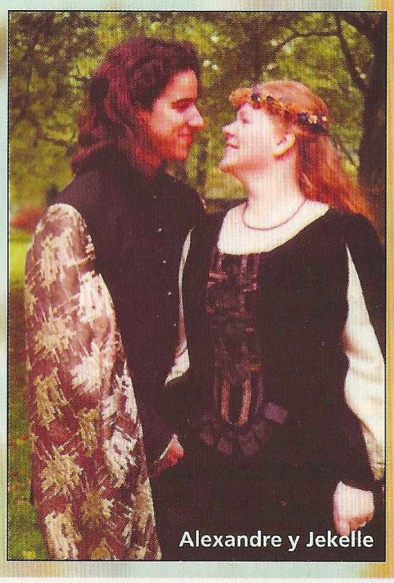
Atrás Adelante Detener Actualizar Página principal Favoritos Historial Buscar Autorrelleno Mayor Menor Imprimir Correo

Dirección: www.uo-europe.com Ir

Un mundo vivo

Si aún no te has creído que Britannia es un mundo tan vivo como el real, ahí van unos cuantos datos históricos de sus casi cinco años de vida: debido al comportamiento acaparador de algunos jugadores se produjo una deforestación brutal, se agotaron las minas y se produjeron matanzas de lobos. Poco tiempo después, por culpa de unos listillos que encontraron la forma de crear **dinero infinito** saltándose los sistemas de seguridad de los servidores, se produjo el colapso económico hasta que se llegó a un sistema de trueque. La solución que dieron los directores del juego fue otorgar un estatus especial en Britannia a todos aquellos que llevaran **el pelo teñido de rojo**, tinte que se vendía a precios auténticamente astronómicos y cuya adquisición generó grandes colas de espera. El dinero obtenido por la venta del tinte se retiró del juego para recuperar el equilibrio.

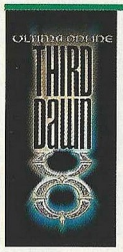
Sin embargo, mientras tanto se produjo una tremenda ola de crímenes y un abuso ultrajante de los jugadores novatos. Para solventar el problema se creó un sistema de reputación que otorgaba un color diferente al nombre de los personajes delincuentes. Por desgracia, el color recuperaba la normalidad después de ocho horas, así que los criminales no tenían más que esperar ese tiempo para tener de nuevo la posibilidad de ganarse la confianza de los incautos y seguir delinquiendo. Entonces nacieron los dos modos actuales de juego: con o sin violencia. Ahora, 4/5 partes de los jugadores son **no violentos**.


Alexandre y Jekelle

Además de los desastres provocados por algunos jugadores, también ha habido otros que han nacido de las retorcidas mentes de los creadores de Ultima, experimentos cuyo objetivo era observar la reacción entre las diferentes comunidades de jugadores. De forma simultánea, se invadieron las principales ciudades de los servidores con una horda de no-muertos prácticamente invencibles. Los norteamericanos optaron por enfrentarse a ella de forma individual, los europeos huyeron y los asiáticos actuaron con ataques organizados.

Y una última anécdota: tanto es verdad que se hacen amigos en Britannia, que ha habido varios **matrimonios** de personas que se conocieron allí, a través de sus avatares. Tal fue el caso de Jekelle y Alexandre (holandesa ella y canadiense él), que tras meses de aventuras juntos y largas conversaciones en Britannia, decidieron conocerse en la vida real. Siete meses más tarde contraían matrimonio en una ceremonia medieval y hoy viven en Ámsterdam.

El negocio



Ahí tienes ya Ultima Online Third Dawn, la nueva entrega de Ultima Online. Te costará poco adquirirla: 3.990 pesetas, pero sólo podrás jugar gratis el primer mes. A partir de entonces, tendrás que pagar una **cuota mensual de diez dólares** norteamericanos, bien a través de tarjeta de crédito, de débito o mediante una fórmula prepago que pronto se pondrá en marcha en España (de momento sólo está disponible a través de Internet).

Puede que te parezca un precio excesivo o no, pero hace falta una considerable cantidad de usuarios registrados para poder mantener un servidor de Ultima en un país. Si la cifra crece considerablemente en España, Electronic Arts no descarta tener **un servidor español**, aunque eso será dentro de mucho tiempo.

Para el año 2005 se prevé que haya unos 111 millones de jugadores online en todo el mundo. Según una prestigiosa consultora, para entonces los europeos gastaremos tanto dinero en entretenimiento interactivo (juegos, cine, vídeo y DVD) como en vacaciones o medios impresos. En teoría, en esa fecha un 24% de los hogares europeos con PC tendrá una conexión de banda ancha, el comienzo de una explosión que se preconiza brutal gracias a la incorporación de las consolas y los dispositivos inalámbricos como teléfonos móviles y PDA.

Hasta el infinito...

... y más allá. Ya sabes que Ultima Online no es la única opción actual en cuanto a mundos persistentes se refiere: también está ahí Everquest, del que te hablaremos en próximas ocasiones. Pero también hay otros, como el de más reciente nacimiento Starpeace, de Montecristo, cuya propuesta nada tiene que ver con mundos de fantasía, aunque el suyo sea también persistente.

Numerosas empresas tienen sus proyectos online para cubrir esas expectativas de futuro, porque todas quieren estar ahí para sacar tajada y, por supuesto, ofrecer nuevas experiencias a los jugadores de todo el mundo. LucasArts prepara sus dos títulos de rol online, uno con Verant (autores de Everquest) y otro con Black Isle (Baldur's Gate). Electronic Arts tendrá Earth & Beyond, The Sims Online, Motor City Online y Majestic... La lista podría continuar, aunque no mucho más, de momento.

Las únicas pegas que puede presentar adentrarte en un mundo persistente provienen de la conexión que tengas: con un módem de 28 Kbps tendrás algún que otro problema en Ultima y lo mismo sucederá con un 56 Kbps. En el caso de Starpeace los problemas son casi inexistentes en este sentido, mientras que en Everquest se agravan hasta límites insospechados. Si por el contrario disfrutas de una línea ADSL o RDSI, lánzate de cabeza. No te arrepentirás.

Zona de Internet

Series Económicas

Todos los meses salen al mercado juegos, buenos y malos, que en su día se comercializaron a precio normal y que, en su edición dentro de serie media o económica, te cuestan más baratos. Conscientes de que muchos usuarios compran este tipo de productos, hemos querido dedicar una sección a ellos que se complementa con un archivo digital incluido en el CD-ROM donde podrás encontrar toda la información que, en su momento, editamos de esos títulos que se lanzan este mes en serie económica o media. Encontrarás, como mínimo, el análisis del juego, pero en ocasiones también tendrás trucos y guías completas. En cada ficha encontrarás la carátula, el precio, el género y el nombre del archivo electrónico donde puedes localizar la información del juego en cuestión. También destacaremos, cada mes, los dos juegos que consideramos más atractivos, según criterios completamente subjetivos de nuestra redacción, de cuantos salen en serie económica o media.

NOTA IMPORTANTE

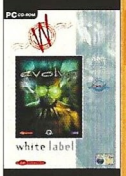
Todos los archivos a que se hace referencia en cada ficha se encuentran dentro de la carpeta e-CGW del CD-ROM. Los archivos PDF, a su vez, dentro de la subcarpeta PDF, mientras que los demás tienen su propia subcarpeta.

American McGee's Alice

2.990 ptas. / 18 €
Aventura de acción
Archivo: G-ALICE.PDF
R-ALICE.PDF

Baldur's Gate

1.990 ptas. / 18 €
Rol
Archivo: G-BG.HTML
R-BG.PDF



Evolva

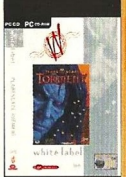
1.990 ptas. / 18 €
Acción / Estrategia
Archivo: R-EVOLVA.PDF

Fallout 1 & 2

1.990 ptas. / 18 €
Rol / Estrategia
Archivo: FALL.PDF
G-F.HTML

Messiah

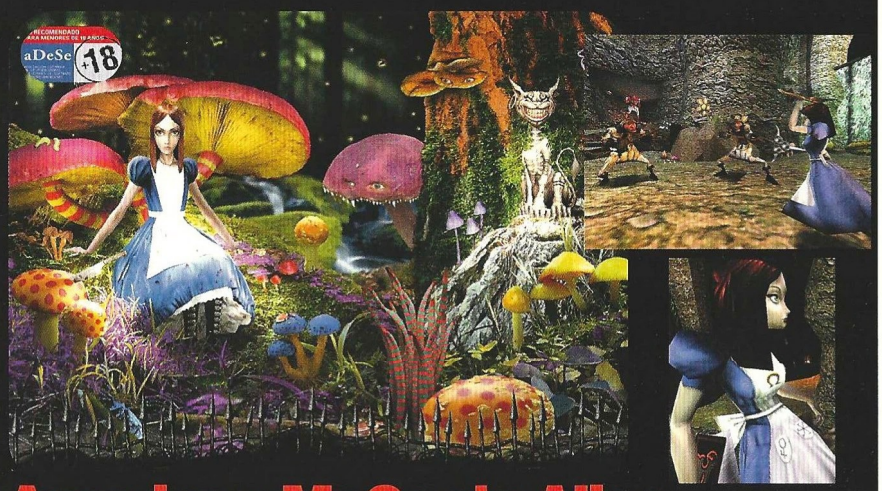
1.990 ptas. / 18 €
Acción 3D
Archivo: G-MESS.PDF
R-MESS.PDF



Planescape Torment

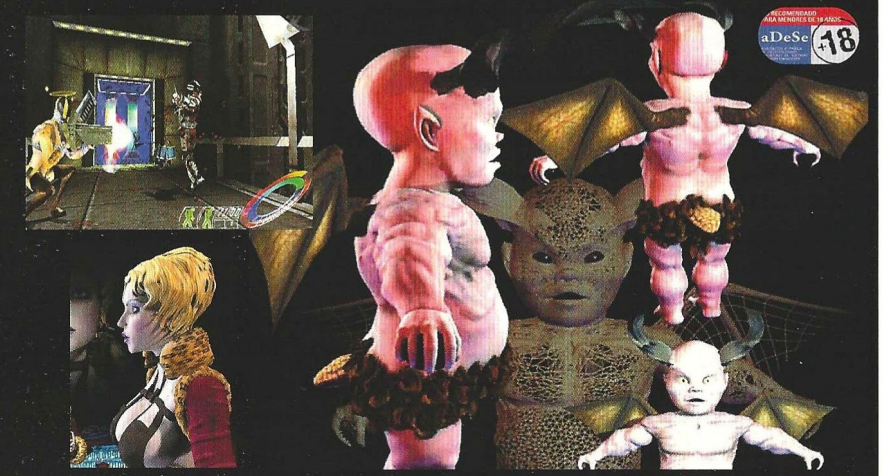
1.990 ptas. / 18 €
Rol
Archivo: G-PL.HTML
R-PL.PDF

mejores



American McGee's Alice

Una de las aventuras de acción más apasionantes del año pasado. Recuperando la esencia de la historia creada por Lewis Carroll, American McGee creó un juego que te transportará a una auténtica pesadilla repleta de acción donde casi nada es lo que parece.



Messiah

Sin duda fue el título más esperado de Shiny Entertainment durante años. Pese a gustos personales y todas las críticas que se puedan hacer de este juego, es indiscutible que es una de las maravillas tecnológicas de su momento capaz de proporcionar una experiencia única.

Max Payne

Max Payne es un detective de la policía de Nueva York que pierde a su esposa Michelle y a su hija recién nacida a manos de unos yonquis adictos a una droga de diseño llamada Valkyr (V). El dolor y la impotencia, a pesar de haber terminado en el acto con los asesinos, dan paso a una violenta furia que convierte su vida en una cruzada contra la mafia para acabar con la fabricación y distribución del V.

La terrible pérdida de Max marca todos los actos de su vida y hace que ésta tenga poca importancia para él. Se infiltra en la mafia, manteniendo como único contacto a su compañero de siempre: Alex. Cuando éste es asesinado ante sus ojos, Max pierde el último ápice de cordura y se convierte en un fuera de la ley. A partir de ese momento todo vale para lograr su objetivo. Su misión le llevará a exterminar cientos de criminales, traicionar sus antiguos principios para aliarse con hampones rusos y descubrir aterradores complots dignos de la mejor novela de ciencia ficción.

Además, el personaje presenta una visión muy particular y con cierta perspectiva de los hechos, al tiempo que contempla lo que sucede con cierto cinismo y un punto de locura que, sin duda, resulta definitorio de su personalidad. El guión es de esos que te obliga a seguir jugando para saber qué pasa a continuación y cómo termina la historia.

Throne of Bhaal

La historia de Throne of Bhaal comienza poco después del final de Shadows of Amn, tras la derrota de Jon Irenicus. Los hijos de Bhaal, de los que según parece había mas de los que se creía en un principio, han ocasionado que una sangrienta guerra civil estalle por todo el país. En concreto, hay cinco de ellos que luchan por la supremacía, cada uno al mando de poderosos ejércitos. Cualquier sospechoso de ser un hijo de Bhaal es rápidamente capturado y enviado a minas. La reina Ellesime envía al jugador a hablar con los espíritus de la arboleda sagrada, pero sus palabras son demasiado crípticas como para aclarar el embrollo. Durante esta expedición, el jugador se encuentra con una hija de Bhaal llamada Illasera, con la que libra un violento combate.

Tras derrotar a Illasera, el jugador se ve transportado a otro plano. Allí se encuentra con un Solar (una especie de ángel) que le proporciona más información críptica. Tras esto aparece Sarevok, el malo final del primer juego, que ha perdido sus poderes y que desea que se le devuelva a la vida. Si el jugador accede, sacrificando una pequeña chispa de su alma, Sarevok puede unirse a su grupo. De hecho, el jugador puede convocar desde este plano a cualquiera de sus compañeros anteriores para que le acompañan. También conoce a un diablillo-mayordomo de modales amanerados llamado Cespenar que se pone a su servicio. Cespenar tiene la habilidad de mejorar ciertos objetos mágicos si se le proporcionan los ingredientes adecuados. La siguiente parada, y donde comienza la auténtica aventura, es en la ciudad de Saradush, que está sitiada por el ejercito del gigante de fuego Yaga Shura (un hijo de Bhaal). La primera misión será encontrar una manera de derrotarle...

Myst - Cronología

Entre los libros y los juegos, la saga Myst constituye una larga y compleja historia en la que es fácil perderse si no se la ha seguido desde el principio. Esta cronología detalla el orden el que suceden los acontecimientos y donde se desarrollan.

El libro de Ti'ana

- Anna conoce a Atrus y se une a la sociedad D'ni
- Aitrus y Anna se casan
- Nace Gehn
- Veovis es encerrado
- Veovis y A'Gaeris destruyen D'ni
- Aitrus muere
- Anna y Gehn regresan a la superficie de la Tierra

El libro de Atrus

- Gehn enseña a Atrus como escribir libros mágicos descriptivos
- Atrus conoce a Catherine
- Gehn planea capturar a Atrus, pero falla (preludio de Myst)

Otros acontecimientos importantes:

- Anna y Catherine escriben Myst
- Gehn queda atrapado en Riven
- Atrus, Catherine y Anna "se mudan" a Myst
- Catherine queda atascada en Riven
- Atrus queda atrapado en D'ni
- Achenar y Sirrus quedan atrapados en la Prisión de las Edades.
- Catherine es atrapada por Gehn
- Atrus modifica el libro de Riven para estabilizarlo

Myst

- El jugador llega a la edad de Myst
- Achenar y Sirrus intentan persuadir al jugador para que les libere encontrando las páginas perdidas.
- El jugador encuentra la página blanca que permite a Atrus acceder a Myst.
- Atrus quema los libros de acceso a la Prisión de las Edades, dejando atrapados a Achenar y Sirrus. Atrus le dice al jugador que necesitará su ayuda próximamente (preludio de Riven)

Riven

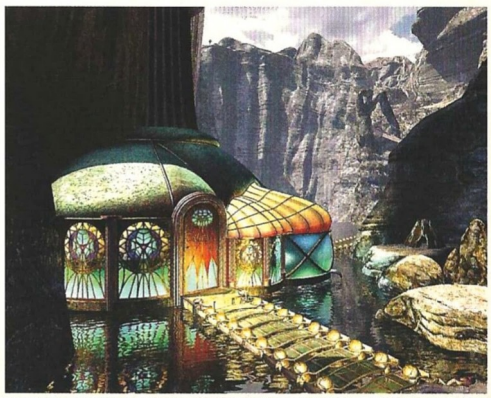
- Atrus sigue escribiendo para estabilizar Riven
- Gehn es atrapado en la Prisión de las Edades
- El jugador libera a Catherine
- Riven es destruido

El Libro de D'ni

- Atrus comienza a reconstruir D'ni
- Comienza la búsqueda de las edades restantes
- Terahnee es descubierta
- Terahnee es victima de un virus transmitido por los D'ni

Myst III Exile

En Myst 3 aparece un nuevo villano, Saavedro, cuyo mundo natal fue destruido por Sirrus y Achenar, los hijos de Atrus y Catherine que el jugador encontró por primera vez en Myst. Saavedro ha estado atrapado mucho tiempo en las Edades de Atrus, pero ha conseguido dar con la forma de escapar y ahora aguarda la ocasión para consumar su venganza. Justo cuando Atrus y Catherine han reestablecido el contacto con los D'ni (los autores de los libros descriptivos mágicos que crean las Edades). Saavedro actúa y roba el último libro de Atrus. El jugador tendrá que perseguirle a través de las cinco nuevas Edades que Atrus había creado para planear el regreso de los D'ni a su gloria original.



COMPUTER GAMING WORLD

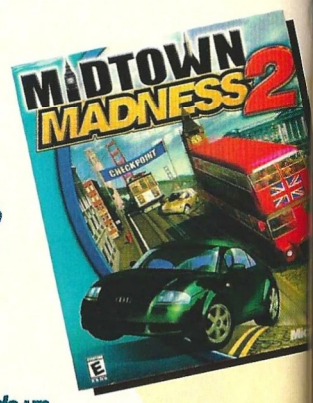
Septiembre 2001

Los mejores de los lectores

Vota para elegir los mejores juegos del mes

Para elaborar todos los meses nuestro TOP 25, necesitamos tu opinión. Queremos que nos hagas saber qué juegos de actualidad te gustan más, y por esta importante información que nos vas a proporcionar, entrarás en el sorteo de :

3 JUEGOS "MIDTOWN MADNESS 2"



Rellena el cupón adjunto con tus datos y ordenando los juegos de mayor a menor importancia, de forma que el número 1 sea tu preferido.

Si, por ejemplo, sólo crees que hay3 juegos dignos de mención en un género concreto, rellena los 3 primeros lugares. Cuando hayas terminado, corta esta página (o haz una fotocopia) y envíanosla por correo dentro de un sobre, indicando en el mismo la referencia "VOTO TOP 25" a la siguiente dirección:

Computer Gaming World
Redacción: c/ Miguel Yuste, 26.
28037 Madrid

(Por favor, no envíes más de un voto por mes y número, ya que los datos quedarán registrados en nuestro ordenador y sólo una de tus votaciones será válida).

Mi TOP 25...

TOP 5 Aventura/Rol

1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....

TOP 5 Acción

1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....

TOP 5 Simulación

1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....

TOP 5 Estrategia

1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....

TOP 5 Deportes

1 .....
2 .....
3 .....
4 .....
5 .....

Enviar a: Computer Gaming World, Redacción. C/ Miguel Yuste ,26 28037 Madrid

Nombre .....
Apellidos ..... **Edad** .....
Dirección .....
Localidad ..... **C.P.** .....
Provincia ..... **Teléfono ( )** .....

COMPUTER GAMING WORLD

CD

B.S.O. MYST III EXILE

Demos Jugables

Aliens Vs Predator 2

En esta demo puedes jugar con el marine. Para instalarla ve a la carpeta DEMOS\ALIENS VS PREDATOR y descomprime el fichero que hay dentro. Una vez descomprimido, haz doble clic en el fichero SETUP.EXE.

Operation Flashpoint

Un error en el CD del mes pasado impedía instalar correctamente esta demo, así que la volvemos a incluir este mes. Para instalarla ve a la carpeta DEMOS\OPERATION FLASHPOINT y descomprime el fichero que hay dentro. Una vez descomprimido, haz doble clic en el fichero SETUP.EXE.

Persian Wars

El error del número pasado también afectó a esta demo, así que aquí va de nuevo. Ve a la carpeta DEMOS\PERSIAN WARS y haz doble clic en el fichero SETUP.EXE.

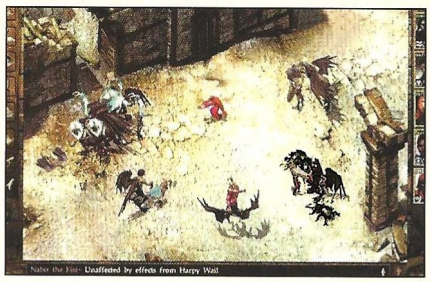
Runaway

Esta demo permite jugar al capítulo 5, uno de los más cortos y sencillos de los seis que componen el juego, pero que te dará una idea de cómo es el resto. Para instalarla, ve a la carpeta DEMOS\RUNAWAY DEMO CAPÍTULO 5 y haz doble clic en el archivo SETUP.EXE.

Expansión

Icewind Dale: Trials of the Luremaster

Para poder instalar esta expansión, tienes que tener instalados el juego Icewind dale y su expansión Heart of winter. Ve a la carpeta ID – Trials of the Luremaster y haz doble lic en el fichero que hay dentro. El programa de instalación detectará automáticamente donde tienes instalado Icewind dale.



TOP SECRET

Guías y Reviews

En la carpeta e-CGW encontrarás una selección de guías de juegos que han sido reeditados hace poco en series económicas. También encontrarás guías de juegos recientes, en concreto Emperor: battle for dune, Max Payne y Runaway – a road adventure. Algunas guías se abren con Internet Explorer (Baldur's Gate, Fallout y Planescape) y el resto con Acrobat Reader. Las que se abren con acrobat están en dentro de la carpeta PDF y comienzan por "G" (G-Alice, G-Dune, G-Max, G-Mess y G-Runaway) A modo de bonus, también hemos incluido los análisis que se publicaron en su día de estos juegos. Los análisis se identifican porque sus nombres comienzan por "R" en vez de por "G".

Pistas/Servicio Técnico

PISTAS: NO PROPORCIONAMOS PISTAS POR TELÉFONO.

SERVICIO TÉCNICO: Si tienes algún problema técnico con el CD, comprueba que tu ordenador cumple los requisitos del sistema. Antes de llamarnos asegúrate de haber seguido antes los siguientes pasos:

1.- Tener el CD dentro de la unidad para jugar.

2.- Si tienes Windows 95/98 y el CD no funciona consulta el manual de tu ordenador o con tu proveedor para solucionarlo. Si se produce un error indicándote que no tienes los controladores (drivers) de ratón, CD-ROM y/o tarjeta de sonido o gráfica, intenta instalarlos nuevamente.

3.- Si el CD está sucio, límpialo con un paño seco y suave desde el centro a los bordes.

Si piensas que el CD puede estar defectuoso, llámanos antes de enviarlo por si se te hubiese escapado algo.

Si el problema persiste, antes de llamarnos ten a mano lo siguiente, y si es posible es mejor que estés sentado delante del ordenador para que podamos ayudarte mejor y más rápidamente: -Configuración de tu ordenador: tarjeta gráfica, tarjeta de sonido, microprocesador, memoria RAM instalada y sistema operativo.

NUESTRO TELÉFONO es el **91 327 79 50**, y el horario de atención de llamadas es de 13:00 a 15:00 horas de lunes viernes hasta el 7 de septiembre incluido. A partir del día 10 de septiembre, el horario será, de lunes a jueves, de 16:00 a 18:00 horas y los viernes de 13:00 a 15:00 horas. Éste teléfono es sólo para posibles dudas técnicas sobre el CD-ROM y en él no se proporcionan pistas.

UTILIDADES

Todas las utilidades que necesitas para utilizar el CD se encuentran dentro de esta carpeta, a excepción de DirectX y Windows Media Player, que al formar parte de la demo de Runaway se encuentran dentro de esta carpeta. Encontrarás **VERSIONES ACTUALIZADAS DE INTERNET EXPLORER, WINDOWS MEDIA PLAYER, DIRECTX Y ADOBE ACROBAT READER (LECTOR DE ARCHIVOS PDF).** Simplemente abre la subcarpeta correspondiente y haz clic en el fichero ejecutable que te indicamos a continuación. No te preocupes si no ves la extensión ".exe" junto al nombre del fichero, porque Windows suele ocultarla.

WINDOWS MEDIA PLAYER
CARPETA: **DEMOS/Runaway Demo Capitulo 5/Windows Media Player**
FICHERO DE INSTALACIÓN: **WMP7.EXE**

ADOBE ACROBAT READER
CARPETA: **Acrobat Reader**
FICHERO DE INSTALACIÓN: **arp500esp.exe**

EXPLORER
CARPETA: **EXPLORER**
INSTALACIÓN: **MINNT30F.EXE** (versiones anteriores a Windows 95) o **IE4SETUP.EXE** (Windows 95/98)

DIRECTX 8
CARPETA: **DEMOS/Runaway Demo Capitulo 5/DIRECTX**
FICHERO DE INSTALACIÓN: **DX80spa.exe**
Aquí tienes la última versión de DirectX. Aunque tengas otra anterior instalada es recomendable que instales esta, la más potente que hay en este momento. Los programas que te piden las versiones 6.0 o 6.1 funcionan perfectamente con esta. Además, muchos títulos y demos ya requieren DirectX8.

COMPUTER GAMING WORLD

Septiembre 2001

Las listas de CGW

TOP 5 Aventura/Rol

1	Diablo II	*Vivendi*
2	Baldur's Gate II	*Virgin*
3	Vampiro	*Proein*
4	Baldur's Gate	*Virgin*
5	La Fuga de Monkey Island	*EA*

TOP 5 Estrategia

1	Age of Empires 2	*Microsoft*
2	Commandos	*Proein*
3	Los Sims	*EA*
4	Starcraft	Vivendi
5	Tzar	*FX Interact.*

TOP 5 Acción

1	Half Life	*Vivendi*
2	*Blade*	*Friendware*
3	Quake III Arena	*Proein*
4	Unreal T.	*Infogrames*
5	Soldier of Fortune	*Proein*

TOP 5 Deportes

1	FIFA 2001	EA
2	NBA Live 2001	*EA*
3	PC Fútbol 2001	*Dinamic*
4	FIFA 2000	EA
5	PC Fútbol 2000	*Dinamic*

TOP 5 Simulación

1	GP 500	*Proein*
2	Colin McRae 2.0	*Proein*
3	Grand Prix 3	Proein
4	Superbike 2000	*EA*
5	Rally Champ.	*Friendware*

TOP 25

	Juego	Distribuidor	Tipo
1 ☝ 3	FIFA 2001	Electronic Arts	DEP.
2 ☝ 7	Diablo II	*Vivendi*	AV/R.
3 ☝ 4	GP 500	*Proein*	SIM.
4 ☝ 5	Colin McRae 2.0	*Codemasters*	SIM.
5 ☝ 8	Age of Empires II	*Microsoft*	EST.
6 ☝ 9	NBA Live 2001	*Electronic Arts*	DEP.
7 ☝ 11	Half-Life	*Vivendi*	ACC.
8 ✍	PC Fútbol 2001	*Dinamic*	DEP.
9 ☟ 1	Commandos	*Proein*	EST.
10 ☝ 15	FIFA 2000	*Electronic Arts*	DEP.
11 ☟ 6	Blade	*Friendware*	ACC.
12 ☟ 10	Los Sims	*Electronic Arts*	EST.
13 ☝ 20	Grand Prix 3	*Proein*	SIM.
14 ☝ 24	Baldur's Gate II	*Virgin*	AV/R.
15 ☝ 23	Quake III Arena	Proein	ACC.
16 ☝ 21	Unreal Tournament	Infogrames	ACC.
17 ☟ 12	Vampiro: La Mascarada	*Proein*	AV/R.
18 ✍	PC Fútbol 2000	*Dinamic*	DEP.
19 ☟ 18	Superbike 2000	*Electronic Arts*	SIM.
20 ✍	Starcraft	*Vivendi*	EST.
21 ☟ 19	Rally Championship	Friendware	SIM.
22 ☟ 14	Baldur's Gate	*Virgin*	AV/R.
23 ✍	Tzar	FX Interactive	EST.
24 ☟ 22	Soldier of Fortune	*Proein*	ACC.
25 ✍	La Fuga de Monkey Island	*Electronic Arts*	AV/R.

Rampa lanzamiento

ALIENS VS. PREDATOR 2
Monolith – Invierno 2001
BATTLE REALMS
Crave – Otoño 2001
C&C: RENEGADE
Westwood – Otoño 2001
COUNTER STRIKE COND. ZERO
Vivendi – Invierno 2001
DUNGEON SIEGE
Microsoft – Primavera 2002
ETHERLORDS
Strategy First – Noviembre 2001
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN
Activision – Otoño 2001

Los más vendidos*

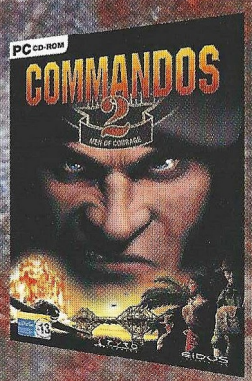
1 SERIE JUEGO ECONÓMICO
2 SUBMARINE TITANS
3 LOS SIMS HOUSE PARTY
4 LOS SIMS MÁS VIVOS...
5 LOS SIMS
6 TORRENTE, EL JUEGO
7 DIABLO II: LORD OF DEST.
8 PC FÚTBOL 2001
9 EUROTOUR CYCLING
10 BLACK & WHITE

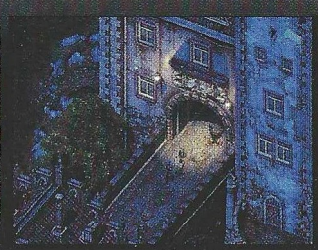
* Datos proporcionados por ADESE y GFK

• AV/R= *Aventura / Rol* • ACC= *Acción* • DEP= *Deportes* •SIM= *Simuladores* • EST= *Estrategia*
✍ Nueva entrada ☟ Baja desde ese puesto ☝ Sube desde ese puesto ✋ Se mantiene en su puesto

COMMANDOS 2

¡HICIERON HISTORIA!





DISTRIBUIDO POR:

PROEIN
www.proein.com
Av. de Burgos, 16 D. 3º. 28036 Madrid
Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74
Asistencia al cliente: 91 384 69 70

aDeSe +13

PYRO STUDIOS

EIDOS INTERACTIVE

Commandos 2: Men of Courage™ © Pyro Studios 2001 .Publicado por Eidos Interactive. Desarrollado por Pyro Studios.

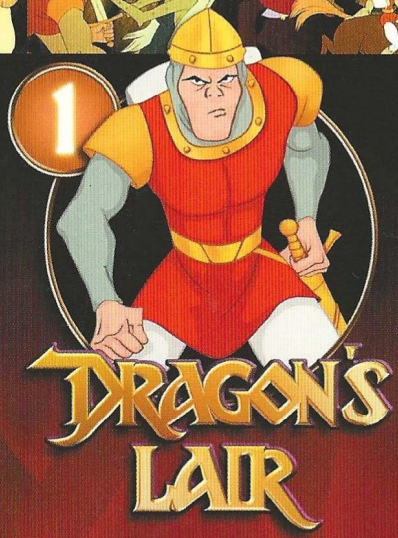
ABSOLUTAMENTE MÁGICA
ABSOLUTAMENTE IMPRESCINDIBLE

LA TRILOGÍA DON BLUTH'S DRAGON'S LAIR

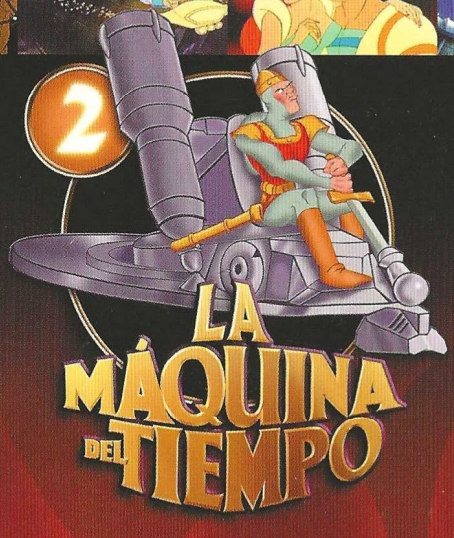
EDICIÓN ESPECIAL COLECCIONISTAS

APTO PARA TODOS LOS PUBLICOS aDeSe TP

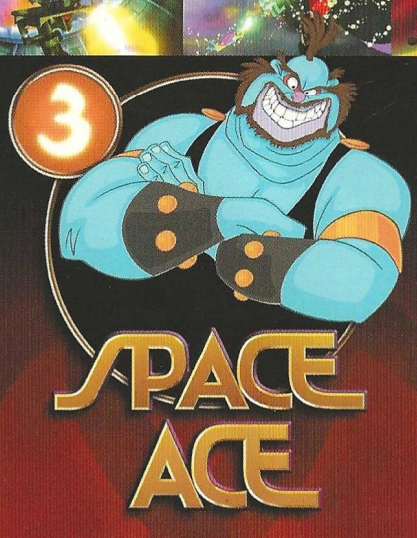
Dragon´s Lair y Space Ace son marcas registradas de Bluth Group, Ltd. Diseño de personajes © 1983 Don Bluth.



1 DRAGON'S LAIR



2 LA MÁQUINA DEL TIEMPO



3 SPACE ACE

Corría el año 1983. Un equipo capitaneado por el genio de la animación Don Bluth creó el primer juego de una trilogía que conmocionó el mundo.

La gente se agolpaba en los salones recreativos; descubrir cada fase era un acontecimiento, controlar personajes animados una revolución. Su funcionamiento, algo mágico. Los que tuvimos la suerte de vivirlo quedamos marcados para siempre.

En la Trilogía Dragon's Lair se han remasterizado fielmente Dragon's Lair, Dragon's Lair II:La maquina del tiempo y Space Ace para que disfrutes exactamente igual que con la recreativa. La magia vuelve a nuestros días...

- Por primera vez íntegramente doblados al castellano
- Imagen a pantalla completa restaurada digitalmente
- Sonido y banda sonora en calidad estéreo digital
- Ajuste de sincronía NTSC/MPEG sin pérdida de fotogramas
- Recomposición de fotogramas y rotulación en castellano
- Nuevas opciones de juego: modo guiado, ver película, selección de fase...

EDICIÓN ESPECIAL COLECCIONISTAS

La edición especial coleccionistas incluye 3 estuches de lujo, triple CD-ROM, manuales y especial "Cómo se hizo".

DIGITAL Leisure inc.

FX INTERACTIVE

La Trilogía Dragon´s Lair se vende en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

Todos los extras en www.fxplanet.com